

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID KELAS V  
SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN  
MARGATIGA KABUPATEN  
LAMPUNG TIMUR**

**OLEH :**

**DWI NURUL FEBRIANTI**

**NPM. 1801052030**



**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**1443 H/2022 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID KELAS V  
SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN  
MARGATIGA KABUPATEN  
LAMPUNG TIMUR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

**DWI NURUL FEBRIANTI**  
NPM. 1801052030

Pembimbing : Sudirin, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1443 H/2022 M**

## PERSETUJUAN

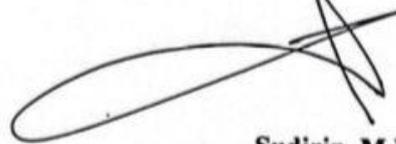
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA  
PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID  
KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN  
MARGA TIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Nama : Dwi Nurul Febrianti  
NPM : 1801052030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, Juni 2022  
Pembimbing



**Sudirin, M.Pd**  
NIP. 19620624 198912 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : **Permohonan Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
di Metro

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Dwi Nurul Febrianti  
NPM : 1801052030  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGA TIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

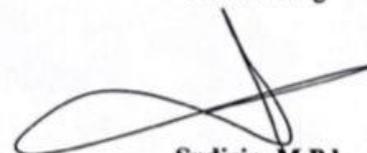
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

  
**H. Nindia Yufiwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003

Metro, Juni 2022  
Pembimbing

  
**Sudirin, M.Pd**  
NIP. 19620624 198912 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**PENGESAJIAN UJIAN**

No: B-3016/111-28-1/D/PP-00.9/06/2022

Skripsi dengan judul, **PENGARUH PENGGUANAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**, disusun oleh: **DWI NURUL FEBRIANTI, NPM 1801052030**, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam Ujian Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, / 16 Juni 2022

**TIM PENGUJI:**

Ketua/Moderator : Sudirin, M.Pd

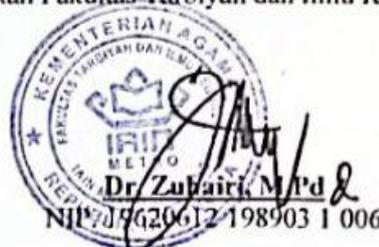
Penguji I : Nurul Afifah, M.Pd.I.

Penguji II : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I.M.Pd.

Sekretaris : Yeni Suprihatin, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zubairi, M.Pd  
NIP. 19620612-198903 1 006

**ABSTRAK**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID KELAS V  
SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN  
MARGATIGA KABUPATEN  
LAMPUNG TIMUR**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan berupa rendahnya minat ketrampilan menyimak cerita dan dalam proses pembelajaran siswa cenderung bosan dan jenuh jika mendengarkan materi pembelajaran dengan metode ceramah.. Berdasarkan permasalahan tersebut maka fokus dari penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara pengaruh media audio visual terhadap ketrampilan menyimak pada pada siswa kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian Desain penelitian *Pretest Posttest* Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Paired-Samples T Test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audio visual berpengaruh terhadap ketrampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,006, > 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara media audio visual terhadap ketrampilan menyimak. Selain itu pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketrampilan menyimak dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang sebelumnya 59,5 menjadi 75,2. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan media berupa audio saja 48 menjadi 53,8.

***Kata Kunci : Media Audio Visual, Ketrampilan Menyimak.***

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Nurul Febrianti  
NPM : 1801052030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Juni 2022  
Saya yang menyatakan



**Dwi Nurul Febrianti**  
NPM. 1801052030

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا . فَإِذَا فَرَغْتَ  
فَأَنْصَبْ . وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارٌ غَبٌ

Artinya: *Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.*(Q.S. Al-Insyiraah: 5-8)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2005), h. 478

## **PERSEMBAHAN**

Dengan hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk mengiringi langkahku mencapai cita-cita. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayahanda Mujiono dan Ibunda Sutinem tercinta yang selalu memberikan semangat, kasih sayang dan selalu berjuang serta mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Kakaku tercinta Vita dan Ali yang selalu memberikan semangat kepadaku.
3. Teman-teman yang sudah membantu dalam memberi semangat dalam pengerjaan Skripsi.
4. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

## **KATA PENGANTAR**

*Alhamdulillah*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah. M.Ag, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
3. Bapak H. Nindia Yuliawulandana. M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Ibu Dr. Hj. Akla, M.Pd, selaku pembimbing akademik.
5. Bapak Sudirin M.Pd, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga kepada peneliti.
6. Kepala Sekolah dan segenap guru SD Negeri Jaya Guna yang telah memberikan informasi yang berguna bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.

8. Bapak Mujiono dan Ibu Sutinem Tidak Lupa kakak saya yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan oleh penulis. semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi kita semua, amin.

Metro, 16 Juni 2022  
Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, starting with a large capital 'D' followed by 'w' and 'n' in a cursive style.

**DWI NURUL FEBRIANTI**  
**NPM. 1801052030**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penelitian Yang Relevan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Audio Visual .....	8
1. Pengertian Audio Visual .....	8
2. Manfaat Media Audio Visual.....	9
3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual .....	10
4. Jenis-Jenis Media Audio Visual .....	11
5. Film Kartun .....	12
B. Hakikat Keterampilan Menyimak .....	15
1. Pengertian Keterampilan Menyimak .....	15
2. Tujuan Keterampilan Menyimak .....	17
3. Manfaat Keterampilan Menyimak .....	18
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Menyimak .....	19
5. Tes Keterampilan Menyimak.....	20
6. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita .....	21
C. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar.....	22
D. Bahasa Indonesia.....	24
1. Pengertian Bahasa Indonesia.....	24
2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	24

3. Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	25
E. Kerangka Konseptual Penelitian .....	26
1. Kerangka Berfikir .....	26
2. Paradigma .....	27
F. Hipotesis Statistik Penilaian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rencana Penelitian .....	29
B. Variabel Penelitian .....	31
1. Variabel Bebas .....	31
2. Variabel Terikat .....	31
C. Populasi dan Sampel .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Tes .....	33
2. Dokumentasi.....	33
E. Instrumen Penilaian.....	33
F. Uji Coba Instrumen .....	35
1. Uji Validitas .....	35
2. Uji Reliabilitas .....	35
3. Tingkat Kesukaran .....	36
4. Daya Pembeda.....	37
5. Uji Pengecehan soal.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Coba Prasyarat .....	39
2. Uji Hipotesis .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Penelitian.....	41
1. Gambaran Umum Sekolah SD Negeri Jaya Guna .....	41
2. Visi Misi Sekolah.....	42
3. Profil Sekolah.....	43
4. Data Jumlah Guru SD Negeri Jaya Guna.....	45
5. Data Jumlah Siswa .....	45
6. Sarana dan Prasarana SD Negeri Jaya Guna.....	46
7. Struktur Organisasi SD Negeri Jaya Guna.....	46
B. Deskripsi Data Penilaian .....	47
1. Kelas Eksperimen.....	48
2. Kelas Kontrol .....	50
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	53
1. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen .....	53
a. Uji Validitas .....	53
b. Uji Reliabilitas .....	54

c. Uji Tingkat Kesukaran .....	55
d. Daya Beda .....	55
e. Uji Pengecohan Soal .....	57
f. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes .....	58
2. Uji Persyaratan Analisis .....	58
a. Uji Normalitas .....	58
b. Uji Homogenitas .....	59
c. Uji Hipotesis .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain penelitian <i>Pretest Posttestt Group Design</i> .....	30
Table 3.2	Kisi-kisi instrument keterampilan menyimak.....	34
Table 3.3	Kisi-Kisi Lembar Dokumentasi .....	35
Table 3.4	Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas .....	36
Table 4.5	Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	36
Table 3.7	Interpretasi Daya Pembeda .....	37
Table 3.8	Interpretasi Pengecoh Soal.....	38
Tabel 4.2	Keadaan Tenaga pendidik SD Jaya Guna.....	45
Tabel 4.3	Keadaan siswa SD Negeri Jaya Guna .....	45
Tabel 4.4	Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri Jaya Guna .....	46
Tabel 4.5	Rekapitulasi Nilai Ketrampilan Menyimak Media Audio Visual Kelas Eksperimen .....	48
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Data <i>Posttestt</i> Kelas Eksperimen .....	50
Tabel 4.8	Rekapitulasi Nilai Ketrampilan Menyimak Media Audio Visual Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	51
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Data <i>Posttestt</i> Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.11	Hasil Uji Validitas Soal .....	53
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 4.13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	55
Tabel 4.14	Hasil Uji Daya Beda .....	56
Tabel 4.15	Hasil Uji Pengecohan Soal .....	57
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas .....	59
Tabel 4.17	Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4.18	Hasil Uji Paired-Samples T Test .....	61

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Denah Lokasi SD Negeri Jaya Guna .....	44
Gambar 4.2 Struktur Organisasi SD Negeri Jaya Guna .....	47

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey
- Lampiran 2 Balasan Pra survey
- Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi
- Lampiran 4 Surat Tugas
- Lampiran 5 Surat Izin Research
- Lampiran 6 Surat Balasan Research
- Lampiran 7 Surat Keterangan Pelaksanaan Research
- Lampiran 8 Surat Bebas Pustaka Jurusan PGMI
- Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka IAIN Metro
- Lampiran 10 Outline
- Lampiran 11 APD
- Lampiran 12 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas
- Lampiran 16 Hasil Uji Paired Samples T Test
- Lampiran 17 R Tabel
- Lampiran 18 Hasil Jawaban Responden
- Lampiran 19 RPP Dan Silabus
- Lampiran 20 Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 21 Lembar Pengesahan
- Lampiran 22 Form Bimbingan
- Lampiran 23 Pengesahan Proposal
- Lampiran 24 Keterangan Plagiasi
- Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia supaya dapat mengembangkan potensi dirinya. Proses pendidikan didapatkan sejak dalam kandungan hingga ke liang lahat serta dilakukan sedini mungkin. Pendidikan memiliki arti yang sangat luas. Pendidikan juga dapat dikatakan suatu proses yang menggunakan metode sehingga orang bisa memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan cara atau sikap bertingkah laku yang sesuai dengan pendidikan itu sendiri.<sup>1</sup> Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu). pada proses tadi ranah psikologi dibutuhkan untuk memahami keadaan pendidik serta peserta didik.<sup>2</sup>

Islam sendiri telah mengarisikan tentang pendidikan seumur hidup. Dalam hadis mencari ilmu, anjuran menuntut ilmu itu dimulai sejak lahir hingga akhir hayat. Rasulullah SAW bersabda :

أَطْلُبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya : “tuntutlah ilmu dari buaian (bayi hingga keliang lahat”

“uthlubul ‘ilma minal Mahdi ilal lakhdi”

Kegiatan pendidikan harus adanya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif terdapat kaitannya dengan hubungan kegiatan belajar mengajar yang di

---

<sup>1</sup> M. Dalyono, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 5.

<sup>2</sup> Chairul Anwar, Teori-Teori Pendidikan (Yogyakarta: IRICiSOD, 2017) , h. 1.

lakukan agar terbentuknya hasil pencapaian tujuan yang sudah di rumuskan sebelum pengajaran pada lakukan. oleh sebab itu, guru dengan sadar merencanakan aktivitas pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.<sup>3</sup>

Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang berawal pada tingkat jenjang pendidikan di Sekolah Dasar/MI sampai Sekolah Menengah Pertama/MTS/MA dan SMA/SMK. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk bisa meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara verbal maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. pada konteks ini pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.<sup>4</sup>

Keterampilan menyimak sangat penting pada kehidupan sehari-hari, baik pada saat berinteraksi dan berkomunikasi yang dibutuhkan yaitu keterampilan berbahasa aktif, kreatif, dan produktif yang mana salah satu unsurnya adalah keterampilan menyimak yang bertujuan untuk menangkap serta memahami pesan ide serta gagasan yang terdapat di materi atau bahasa simak-an. Seorang mampu mendapatkan informasi yang disampaikan secara lisan dengan baik jika mampu menyimak informasi dengan baik pula.

---

<sup>3</sup> yaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 1

<sup>4</sup>Heru Kurniawan, Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h. 36.

Keterampilan menyimak atau mendengarkan yang baik membentuk peserta didik bisa memahami apa yang disampaikan oleh narasumber.<sup>5</sup>

Melalui keterampilan menyimak yang baik, siswa dapat menyerap informasi berasal lingkungannya. Melalui informasi tersebut peserta didik bisa mengembangkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan dengan baik. oleh sebab itu, terampil menyimak menjadi modal dasar peserta didik mengembangkan sikap karakter, konsep ilmu pengetahuan, serta kreativitas yang menjadi basis kompetensi inti pada pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>6</sup>

Media sumber belajar ialah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan variasi yang di lakukan oleh guru pada saat mengajar salah satunya ialah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal ini variasi media pandang, variasi media dengar, maupun variasi media taktil. Dalam pengembangan variasi mengajar tentu saja tidak sembarangan, namun ada tujuan yang hendak dicapai, yaitu menggunakan meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar, memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru serta sekolah, dan mendorong siswa untuk belajar.

Menurut Freeman, mengungkapkan bahwa pengajaran Bahasa Komunikatif ialah salah satu pendekatan pengajaran bahasa yang populer yang mengarahkan penggunaan bahasa secara mudah dalam komunikasi

---

<sup>5</sup> Ida Karunia, "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balas klumprik I No.434 Surabaya" Jurnal Penggunaan Media Film Kartun, Vol. 2 No. 2, (2014) h. 3.

<sup>6</sup> *Ibid*, h. 37.

sehari-hari dan penggunaan materi otentik yang sangat ditekankan. Ada aneka macam macam penggunaan gambar dan video pada kelas untuk menghasilkan kelas memotivasi serta autentik.<sup>7</sup>

Media Audio-Visual, media ini adalah media visual yang di kombinasikan dengan penggunaan suara. Dilihat dari sifat pesan yang di terimanya media audio visual ini menerima pesan verbal - non verbal. Pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata sedangkan non verbal ialah bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, music, dan lain-lain. Tujuan media audio visual untuk dapat membantu terjadinya komunikasi dan menciptakan suasana yang tidak monoton dan menjenuhkan. Sehingga terjalin interaksi baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru.<sup>8</sup> Oleh karena itu media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran menyimak agar mempermudah peserta didik salah satunya dengan menggunakan media film kartun.

Film kartun diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita. Pemilihan media film kartun juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa. Film kartun merupakan gabungan dari gambar kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak yang mempunyai cerita. Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi.

---

<sup>7</sup> Fatemeh Asadi Dan Shaban Berimani, 2015 "The Effect Of Audio-Visual Materials On Iranian Second Grade High School Students' Language Achievement" *International Journal Of Language And Linguistic*, Vol. 3 No. 2, ISSN 330-0221h. 70.

<sup>8</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 33.

Pada proses pembelajaran, visual pula diharapkan dalam pembelajaran karena akan dapat menaikkan 171% ingatan dari semulanya. Penambahan visual disamping auditori dalam pembelajaran lebih terkesan lebih masuk kedalam diri anak sebagai akibatnya dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan menggubakan adanya audio atau pendengarannya saja, jadi audio dan visual saling berkaitan.<sup>9</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu, mata pelajaran bahasa Indonesia dengan ibu Ngatirah, S.Pd Masalah yang terjadi di SD Negeri Jaya Guna pada kondisi sekarang minat keterampilan menyimak cerita cukup rendah atau cenderung membuat peserta didik bosan dan jenuh ketika hanya mendengarkan guru bercerita dengan metode ceramah. dengan adanya penggunaan media audio visual pada keterampilan menyimak cerita diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Atau daya tarik dan perhatian peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis berencana menetapkan rumusan masalahnya adalah: Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur?

---

<sup>9</sup> Nur Asiah, "Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung" Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 No. 1, ISSN 2355-1925 (Januari 2017), h. 23.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, dan siswa yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.
2. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan studi strata 1 sekaligus sebagai bekal profesionalitasnya kelak.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan motivasi pada siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan menyimak.
4. Bagi lembaga (Sekolah Dasar), penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik melalui media audio visual.

## **E. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Putri Ramadhan dalam skripsinya berjudul “pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa kelas iv min 7 bandar lampung tahun ajaran 2017-2018” didalam penelitian ini perbedaannya dalam hal keterampilan berbahasa peneliti menggunakan Keterampilan Menyimak sedangkan Mutiara Putri Ramadhan menggunakan Keterampilan Berbicara.
2. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Retno Pritasari berjudul “ Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan pemanfaatan media audio visual dan sama-sama menggunakan film kartun.

Alvira (2016) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Fabel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Penggunaan media audio visual berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Audio Visual

##### 1. Pengertian Audio Visual

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat. Misalnya seperti, rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Selain itu, Menurut Themistoklis Semenderiadis Media audio-visual mempunyai peran guru dan peserta didik mempunyai peran penting dalam proses pendidikan. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar.<sup>1</sup>

Ayat yang berhubungan dengan audio visual atau pendengaran terdapat pada QS. Al-Mu'minin ayat : 78

وَهُوَ الَّذِي أَنشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : dan dialah yang telah menciptakan bagimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, tetapi sedikit sekali kamu bersyukur.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara (audio) yang bisa didengar dan unsur gambar (visual) dapat dilihat. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk bisa menerima

---

<sup>1</sup> Joni Purwono dan Sri Yutmini. 2014. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam" Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.2, No.2, ISSN: 2354-6441, h. 127 – 144.

pesan pembelajaran melalui telinga, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Teknologi audio visual yaitu cara yang bisa menghasilkan atau memberikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis serta elektro untuk menyajikan pesan-pesan audio serta visual. pengajaran melalui audio visual jelas memakai beberapa perangkat kelas selama proses pembelajaran. contohnya seperti, mesin proyektor film, tape recorder, serta proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui audio visual lebih sempurna memakai materi yg dapat menyerapkan melalui pandangan serta indera pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman istilah atau simbol-simbol yang serupa.<sup>2</sup>

## **2. Manfaat Media Audio Visual**

Menurut Dale mengemukakan bahwa audio visual dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, manfaatnya berikut ini:

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- c. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- d. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- e. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, Op Cit., h. 32.

- f. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.<sup>3</sup>

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Menurut Suleiman, ada beberapa kelebihan menggunakan media audio visual antara lain sebagai berikut:

- a. Alat-alat audio visual dapat mempermudah dalam menyampaikan dan menerima informasi.
- b. Dapat memberi dorongan motivasi serta dapat membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki kepada pengertian yang lebih baik.
- c. Memperjelas hal-hal yang abstrak menjadi konkrit.
- d. Dapat di ulang dalam menambah kejelasan.
- e. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan untuk semua orang yang melihat.<sup>4</sup>

Selain kelebihan-kelebihan diatas media audio visual pun mempunyai beberapa kekurangan atau kelemahan yaitu:

- a. Menekankan pentingnya materi ketimbang proses
- b. Harganya lebih relative mahal dari media-media lainnya.
- c. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, Op Cit., h. 27.

<sup>4</sup> Retno Pritasari Dan Ari Susetyo Rukmi, "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar" JPGSD.Vol. 02 No. 02 Tahun (2014), h. 3.

Di lihat berasal beberapa kekurangan atau kelemahan yang ada, bila pengajar memilih menggunakan media video, wajib disesuaikan pula menggunakan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah tersebut, agar metode serta media yang dipilih oleh guru akan sesuai menggunakan mata pelajaran pada sekolah tersebut.

#### **4. Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Media ini dibagi kedalam Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara. Kedua, Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*".

Pembagian lain dari media ini adalah:

- a. Audio visual murni, yaitu baik suara maupun gambar berasal dari satu sumber yaitu seperti film, *video cassette*.
- b. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambar dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsure gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suara suaranya bersumber dari tape rekorder. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.<sup>5</sup>

Dari beberapa jenis media audio visual di atas peneliti menggunakan media audio visual berupa film. Film termasuk dalam media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual.

---

<sup>5</sup>Syaiful Bahri Djamarah, Op Cit., h. 125

Media audio visual yang digunakan berupa film kartun. Peneliti menyatakan bahwasanya yang digunakan dalam media audio visual ini ialah media film kartun yang mana sebagai alat bantu bahan ajar pada saat pembelajaran berlangsung.

## 5. Film Kartun

Film pendidikan bisa dikatakan menjadi alat bantu yang efektif dalam mengajar. film yang diputar didepan peserta didik juga merupakan film yang memiliki integral dari kegiatan belajar mengajar. Film sangat bermanfaat karena bisa melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, menarik perhatian, penyajian mengajarnya lebih baik sebab mengandung nilai-nilai rekreasi, menjelaskan hal-hal yang abstrak, menjadi pelengkap catatan, serta mengatasi rintangan bahasa.<sup>6</sup>

Film kartun adalah suatu kejadian atau insiden yang menarik. Film kartun pula biasa dianggap menggunakan sebutan animasi karakter (*character animation*). Kartun menjadi salah satu komunikasi grafis *interpretatif* yang memakai symbol-symbol untuk memberikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kartun umumnya hanya menangkap esensi pesan yang wajib disampaikan dan dituangkan ke dalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan symbol-symbol dan karakter yang simpel dikenal dan dimengerti dengan cepat.<sup>7</sup>

Menurut Darmawan menyampaikan bahwa film kartun adalah pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik,

---

<sup>6</sup> Sudarwan Danim, Media Komunikasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 19

<sup>7</sup> Arief Sadiman dkk, Op Cit., h. 45.

interaktif, dan tidak menjenuhkan bagi semua orang. Sedangkan menurut Ahmadzeni film kartun ialah suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan film kartun merupakan sejenis gambar-gambar video menarik yang bersifat jenaka, bisa pula menjadi bahan hiburan. Film kartun bisa dijadikan menjadi media pembelajaran bagi peserta didik, juga bagi masyarakat luas.

Film atau gambar yang terdapat didalam proyeksi melalui proyektor sehingga pada layar terdapat gambar-gambar atau video yang terlihat hidup. Kemampuan film serta video bisa menampilkan gambar supaya terlihat hidup/nyata dengar suara yang memberikan daya tarik tersendiri. Media film serta video pada umumnya dipergunakan untuk tujuan yang dapat menghibur, menjadi moment dokumentasi dan bisa menjadi pembelajaran pendidikan.

Didalam film serta video ini bisa menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu. keuntungan film dan video sebagai berikut:

- a. Menggambarkan suatu keadaan secara tepat yang dapat dilihat atau disaksikan secara berulang-ulang. Misalnya, cara yang benar dalam berwudhu.

- b. Mendorong dan meningkatkan motivasi dalam menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- c. Film dan video, mengandung nilai-nilai positif dan dapat mengundang pemikiran dan bahan pembahasan dalam kelompok.
- d. Film yang biasanya kecepatan normal memakan waktu satu minggu ini bisa ditampilkan dalam satu atau lima menit saja

Disamping itu, film dan video juga mempunyai keterbatasan atau kelemahan pada saat menggunakan film atau video tersebut:

- a. ada saat film ditayangkan, gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- b. Memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video dirancang atau diproduksi sendiri.

Peneliti memfokuskan pada film animasi/kartun. Menurut peneliti, film/video dan animasi/kartun merupakan bahan ajar yang berupa menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan pada saat pembelajaran berlangsung. Film kartun ini berupa cerita anak maupun cerita rakyat.

## B. Hakikat Keterampilan Menyimak

### 1. Pengertian Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta dapat memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.<sup>8</sup>

Ada ayat yang menerangkan tentang menyimak, Allah SWT berfirman:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya : Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban. (Q.S Al-Israa: 36).<sup>9</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas keterampilan itu penting. Dengan menyimak seseorang akan menjadi pendengar yang baik, dengan menjadi pendengar yang baik, maka orang tersebut akan mudah mengekspresikan makna, baik itu dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatihkan dengan baik pula.

<sup>8</sup> Henry Guntur Tarigan, Op Cit., h. 31

<sup>9</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah, 2017), h. 366.

Dari pengamatan yang dilakukan adapun tahap-tahap kegiatan menyimak di sekolah dasar. Menurut *Ruth G. Strickland* menyimpulkan adanya Sembilan tahap menyimak antara lain:

- a. Menyimak berkala, pada saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal, sering mendapatkan gangguan dengan adanya selingan perhatian kepada hal-hal diluar pembicaraan.
- c. Menyimak serapan, sang anak keasyikan menyerap hal-hal yang kurang penting.
- d. Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain, dan hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja.
- e. Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara.
- f. Menyimak dengan reaksi berkala, terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
- g. Menyimak secara seksama, sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara.

- h. Menyimak secara aktif, untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.<sup>10</sup>

## 2. Tujuan Keterampilan Menyimak

Tujuan orang menyimak beraneka ragam antara lain:

- a. Ada orang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicaraan dengan perkataan lain dia menyimak untuk belajar.
- b. Menyimak untuk menikmati keindahan audial, yaitu menyimak dengan menekankan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
- c. Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai apa-apa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, dan lain-lain).
- d. Ada orang yang menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide gagasann, atau perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- e. Menyimak dengan maksud dan tujuan dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
- f. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- g. Menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan.

---

<sup>10</sup> Henry Guntur Tarigan, *Op Cit.*, h. 31.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa “Menyimak” dapat dipandang berbagai segi, misalnya sebagai sarana, suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, proses, dan sebagai pengalaman kreatif.<sup>11</sup> Pembelajaran menyimak cerita anak dalam penelitian ini diharapkan mempunyai tujuan supaya siswa belajar agar memperoleh pengetahuan, mengevaluasi agar dapat menilai, mengapresiasi materi simakan, dan mendapatkan hiburan melalui cerita anak. Dengan tujuan tersebut siswa akan memahami unsur-unsur yang terkandung dalam cerita anak yaitu tokoh, latar, tema dan amanat cerita anak.

### **3. Manfaat Keterampilan Menyimak**

Ada beberapa manfaat menyimak sebagai berikut:

- a. Memperkaya kosakata, menambah ungkapan yang tepat, bermutu dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancer dan kata-kata yang digunakan lebih variatif.
- b. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.
- c. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social.
- d. Menggugah kreativitas dan semangat mencipta untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, maka seorang individu akan mendapatkan ide-ide,

---

<sup>11</sup> Ibid, h. 60.

pengalaman hidup yang berharga, sehingga akan mendorong seorang individu untuk giat berkarya dan kreatif.<sup>12</sup>

Semua manfaat tersebut diharapkan dapat diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun dalam penelitian ini, manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, mengingat menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita anak yang dikemas dalam bentuk film kartun.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Menyimak**

Menurut Tarigan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Faktor fisik: fisik yang prima merupakan modal utama bagi seorang individu untuk menyimak. Semakin prima kondisi seseorang, maka perhatiannya terhadap bahan simakan akan semakin baik.
- b. Faktor sikap: seorang penyimak akan cenderung mendengarkan pokok-pokok pembicaraan yang disetujuinya daripada pokok-pokok pembicaraan yang kurang disetujuinya.
- c. Faktor motivasi: seseorang yang termotivasi untuk menyimak suatu bahan simakan akan memperoleh sesuatu pesan yang berguna.
- d. Faktor lingkungan: faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial, lingkungan fisik (ruangan dan fasilitas) yang memadai akan menjadikan seseorang memusatkan perhatian pada

---

<sup>12</sup> Weni Tria Anugrah Putri dan Sri Hariani, Op Cit., h. 3.

bahan simakan dan lingkungan sosial yang baik (tempat di mana seseorang merasa dihargai) akan mempermudah seseorang lebih sigap mendengarkan.

- e. Faktor peranan dalam masyarakat: seseorang yang memiliki peran tertentu (misalnya: siswa SD) akan menjadikannya berminat menyimak sesuatu yang sesuai dengan perannya tersebut (misalnya: film kartun).<sup>13</sup>

## 5. Tes Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni kemampuan menangkap bahasa lisan dan kemampuan memahami bahasa lisan. Kemampuan menangkap bahasa lisan berkenaan dengan kemampuan kata-kata atau kalimat yang diperdengarkan, sedangkan kemampuan memahami bahasa lisan berkenaan dengan kemampuan memahami ide gagasan yang terkandung dalam ujaran.<sup>14</sup>

Sasaran utama tes keterampilan menyimak adalah kemampuan siswa untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video. Pemahaman tersebut dapat mengacu kepada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagianbagian yang lebih terinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol. Penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes.

---

<sup>13</sup> Ibid, h. 106.

<sup>14</sup> A. Effendi Sanusi, *Penilaian Pengajaran Bahasa Dan Sastra* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2013), h. 104.

Untuk tingkat pemula dapat digunakan butir-butir tes yang jawabannya memerlukan sekedar pemahaman tentang hal-hal yang secara langsung, konkrit, dan harfiah termuat dalam wacana.

## **6. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita**

Menjadi kritikus tayangan video, seringkali menonton tayangan video edukatif merupakan kegiatan pasif. Peserta didik duduk di kursi sembari menunggu tayangan diputar. Cara ini merupakan cara aktif untuk menjadikan peserta didik merasa terlibat dalam menonton tayangan video.

Prosedur yang harus dilakukan pada saat ingin menayangkan video:

- a. Pilihlah video yang ingin anda tayangkan kepada peserta didik.
- b. Katakanlah kepada peserta didik, sebelum menonton video bahwa anda ingin peserta didik mengkritisi apa yang akan ditayangkan. Perintahkan mereka untuk meninjau beberapa faktor termasuk *Realisme* (dari para pelakunya), *Relevansi*, Saat tak terlupakan, penataan isi, daya terapnya pada kehidupan sehari-hari mereka,.
- c. Putarlah video
- d. Laksanakan diskusi yang dapat anda sebut “pojok kritikus.
- e. Lakukan jajak pendapat terhadap peserta didik dengan menggunakan sistem penilaian keseluruhan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2016), h.138.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>16</sup> Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).  
Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut *Bloom*, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge*(pengetahuan/hafalan/ingatan),

---

<sup>16</sup> Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30

*compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).<sup>17</sup>

- b. Ranah Afektif Taksonomi, Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.
- c. Ranah psikomotorik, Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan *perceptual*, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan *ekspresif* dan *interpretatif*.

---

<sup>17</sup> Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010.Hlm 3

## **D. Bahasa Indonesia**

### **1. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia mempunyai arti peranan penting bagi kehidupan bermasyarakat berbangsa maupun bernegara. Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting juga dalam dunia pendidikan dapat di lihat dari kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala hal termasuk fungsinya, yaitu sebagai sarana berkomunikasi, sarana persatuan, sarana berfikir dan sarana kebudayaan.<sup>18</sup>

### **2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang ada, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dengan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan yang dicapai.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

---

<sup>18</sup> Nurul Hidayah, Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h, 2.

- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dalam kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>19</sup>

Dengan demikian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak cerita dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tertulis.

### **3. Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

- a. Menanggapi Cerita Menanggapi ialah memberikan komentar mengenai suatu hal. Menanggapi cerita berarti memberikan komentar mengenai cerita yang dibaca atau yang didengar dan dilihat. Ada beberapa hal yang ditanggapi dari cerita yang terdapat unsur dalam cerita, misalnya seperti tokoh, watak tokoh, latar, serta pesan cerita.<sup>20</sup>
- b. Mengomentari persoalan Mengomentari ialah memberi ulasan atau tanggapan yang disertai dengan tujuan untuk lebih bisa menerangkan atau menjelaskan yang bisa untuk dikomentari. Misalnya seperti, berita, pidato, cerita, dan suatu persoalan. Kita dapat memberikan komentar terhadap suatu persoalan apabila kita sudah mendapatkan

---

<sup>19</sup> 41 [https://dodirullyandapgsd.blogspot.co.id/2014/08/pengertian-tujuan-dan-ruanglingkup\\_17.html](https://dodirullyandapgsd.blogspot.co.id/2014/08/pengertian-tujuan-dan-ruanglingkup_17.html) (Diakses Pada Hari Minggu, 4 Februari 2018, Pukul 12:53).

<sup>20</sup> Tim Bina Bahasa, *Senang Belajar Bahasa Indonesia SD Kelas V* (Februari 2016, Yudhistira), h. 93.

informasi yang lengkap dari persoalan tersebut dan janganlah kamu berkomentar sembarangan untuk informasi yang kurang jelas adanya.<sup>21</sup>

- c. Menyimpulkan Isi Cerita Menyimpulkan isi cerita hendaknya baca, lihat ataupun dengar cerita yang akan disimpulkan dengan seksama. Dari pokok-pokok cerita kamu dapat menuliskan dan menceritakan kembali dari simpulan cerita tersebut.<sup>22</sup>

## **E. Kerangka Konseptual Penelitian**

### **1. Kerangka Berfikir**

Menurut Suharsimi Arikunto kerangka pikir adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. dalam hal ini penulis harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya.<sup>23</sup>

Dari hal tersebut berarti kerangka piker merupakan sistematika berpikir, sehingga permasalahan yang akan diteliti menjadi mudah dipahami dan dipecahkan. Maka rumusan kerangka pikir dalam penelitian ini adalah jika penggunaan media audio visual dilakukan dengan baik, maka hasil belajar siswa juga akan ikut baik dan sangat memuaskan, begitu pula sebaliknya apabila penggunaan media audio visual tidak dilakukan dengan baik maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswanya.

---

<sup>21</sup> Ibid, h. 94.

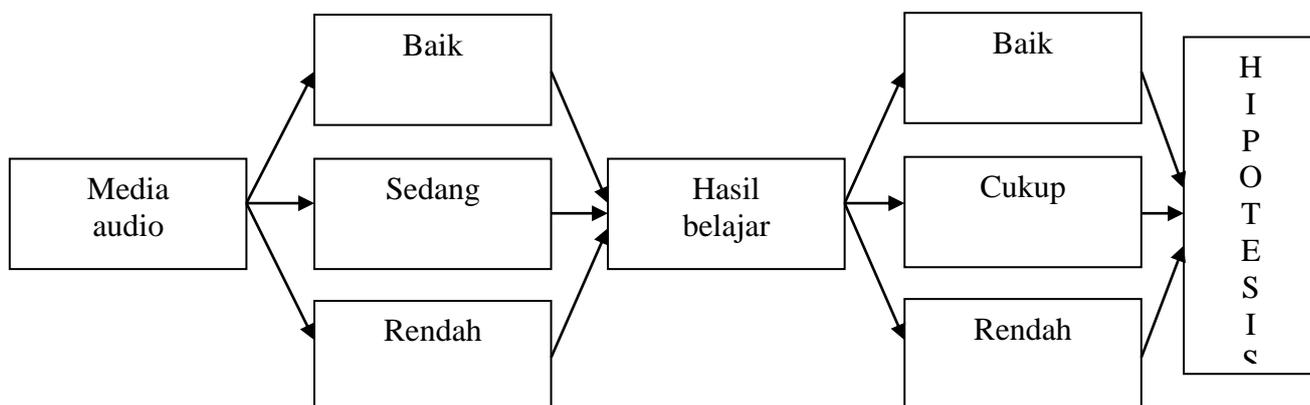
<sup>22</sup> Ibid, h. 125.

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (CV.Rineka Cipta, Jakarta, 1998), h. 60

## 2. Paradigma

Menurut Kartini Kartono paradigma adalah cara pandang yang digunakan seseorang atau sekelompok orang untuk mengadakan atau mengamati gejala atau peristiwa berdasarkan paradigma tersebut seseorang dapat mengamati gejala yang bersangkutan.<sup>24</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut penulis kemukakan kerangka pikir penelitian ini dalam paradig.

sebagai berikut :



## F. Hipotesis Statistik Penilaian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”<sup>25</sup> Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat memahami bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian dimana peneliti masih harus membuktikan kebenaran dari dugaan itu kelapangan penelitian.

<sup>24</sup> Kartini Kartono, Pengantar Metodologi Research, (Alumni, Bandung, 1990) h.70

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2010), h.110.

Hipotesis yang penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_1$  = Terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak kelas V di SDN Jaya Guna

$H_0$  = Tidak ada pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak kelas V di SDN Jaya Guna

Hipotesis penelitian ini adalah : “Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar bahasa indonesia di SD Negeri Jaya Guna”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang dilakukan berupa penelitian hubungan penelitian korelasi, penelitian quasi eksperimental, dan penelitian eksperimental.<sup>1</sup> Penelitian yang akan digunakan ialah Metode *Kuantitatif* bersifat *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *pretest-posttest group design*.

Peneliti menguji coba dengan media audio visual untuk lebih mengetahui adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan membandingkan tes keterampilan menyimak antara peserta didik yang menggunakan media audio visual sebagai kelas eksperimen sedangkan yang tidak menggunakan media audio visual sebagai kelas control.

Desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*, desain ini ialah terdapat dua kelompok yang diberikan *pretest* untuk lebih mengetahui keadaan awal keterampilan menyimak pada peserta didik di SDN Jaya Guna khususnya untuk kelas V (Lima). Setelah mengetahui hasil *pretest* yang cukup signifikan. *Posttest* akan dilakukan setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Untuk dapat mengetahui perbedaan pemahaman peserta didik di lakukanlah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

---

<sup>1</sup> S. Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 106.

Untuk kelas eksperimen kelas VB dan sedangkan VA untuk kelas kontrol. Adapun rancangan desain penelitiannya sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Desain penelitian *Pretest Posttestt Group Design***

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>treatment</i></b>	<b><i>Posttestt</i></b>
RE	O <sub>1</sub>	X <sub>E</sub>	O <sub>2</sub>
RK	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

RE = Kelas eksperimen.

RK = Kelas kontrol.

O<sub>1</sub> = *Pretest* kelas eksperimen.

O<sub>3</sub> = *Pretest* kelas kontrol.

X<sub>E</sub> = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

O<sub>2</sub> = *Posttestt* kelas eksperimen.

O<sub>4</sub> = *Posttestt* kelas control. <sup>2</sup>

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan Kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol akan diberikan tes *pretest* untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Selanjutnya kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran media audio visual, sedangkan kelompok kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan

---

<sup>2</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta CV, 2015), h. 76.

pembelajaran visual. Selanjutnya diberikan tes akhir setelah kedua objek diberikan perlakuan.

## B. Variabel Penelitian

Pada dasarnya variabel penelitian ialah sesuatu ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga memudahkan memperoleh informasi tentang beberapa hal yang dapat ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Jenis hubungan variabel penelitian ialah hubungan timbal balik yang mana suatu variabel dapat menjadi sebab akibat dari variabel lainnya.<sup>4</sup>

1. Variabel Bebas (variabel X) Variabel bebas atau sering disebut variabel independen. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel bebas, yaitu *Media Audio Visual*.
2. Variabel Terikat (variabel Y) Variabel terikat atau sering disebut variabel dependen yaitu variabel variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel terikat adalah *Keterampilan Menyimak*.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan seperti berikut ini :

$$X \rightarrow Y$$

Keterangan: X = Media audio visual.

Y = Keterampilan Menyimak.

---

<sup>3</sup> Ibid, h. 38.

<sup>4</sup> S. Margono, Op Cit., h. 137.

### C. Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel Populasi ialah keseluruhan unit yang akan diduga melalui statistika hasil yang dilakukan terhadap sampel penelitian.<sup>5</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SDN Jaya Guna, sedangkan sampel ini diambil dengan menggunakan Teknik Simple Random Sampling, teknik ini digunakan oleh peneliti untuk memberikan sampel dengan melakukan undian atau lotre terhadap semua populasi.<sup>6</sup>

“Probability sampling ialah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk di pilih menjadi anggota sampel. Teknik dalam penelitian ini menggunakan Simple Random Sampling dikatakatakan simple (sederhana) dikarenakan pengambilan anggota sampai populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi itu”.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini populasi yang di ambil dari seluruh kelas V SDN Jaya Guna sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 2 kelas yang ada, kelas VA berjumlah 15 siswa sebagai kelas eksperimen sedangkan VB siswa berjumlah 15 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan standar isi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pembelajaran kelas V di SDN Jaya Guna.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini perlu menggunakan strategi atau metode yang tepat dalam pemilihannya perlu teknik dan alat pengumpulan data yang

---

<sup>5</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 103.

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 95.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Op Cit.*, h. 82.

bersifat relevan. Apabila data yang didapat relevan maka memungkinkannya data yang objektif.<sup>8</sup>

Dengan ini peneliti menggunakan pengumpulan data secara tes tertulis dan dokumentasi. Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti harus melakukan teknik pengumpulan data dari:

1. Tes

Tes dapat dikatakan sebagai kumpulan beberapa pertanyaan yang harus di jawab atau pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, ditanggapi untuk dapat mengukur suatu aspek perilaku tertentu.<sup>9</sup>

Tes tulisan (*written tes*) yaitu tes yang diberikan kepada tesee berbentuk butir-butir pertanyaan dengan mengharapkan jawaban tertulis.<sup>10</sup>

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data yang berbentuk tertulis seperti nama peserta didik, profil sekolah, nilai-nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan hal-hal lain yang diperlukan dalam penelitian ini.

## **E. Instrumen Penilaian**

Pada umumnya peneliti melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian biasanya disebut dengan instrument penelitian. Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk

---

<sup>8</sup> S. Margono, Op Cit., h. 158

<sup>9</sup> Rijal Firdaos, *Desain Instrument Pengukuran Afektif* (Bandar Lampung: AURA Publishing, 2016) h. 18.

<sup>10</sup> Ibid, h. 19.

mengukur fenomena yang diamati secara spesifik, semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian.<sup>11</sup>

Instrument yang ingin digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 15 soal, Sehingga apabila semua jawaban benar, skornya 15 dan apabila semua jawaban salah, skornya 0. Jadi bobot terendah adalah 0 dan bobot tertinggi adalah 15. Secara ringkas, dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut:

**Table 3.2**  
**Kisi-kisi instrument keterampilan menyimak**

Kompetensi dasar	Devinisi oprasional	Indikator	Soal	Jumlah
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima.	1. Mengidentifikasi namanama tokoh	2, 3, 4, 11, 18, 19	6
		2. Menuliskan watak/Tokoh.	6, 8, 17, 20	4
		3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung	1, 5, 7, 9, 10	5
		4. Menentukan unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema.	12, 15, 16	3
		5. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita.	13, 14, 17	3

<sup>11</sup> Sugiyono, Op Cit., h. 102.

**Table 3.3**  
**Kisi-Kisi Lembar Dokumentasi**

No	Aspek Yang Didokumentasikan	Hasil Dokumentasi	
		YA	TIDAK
1.	Data siswa		
2.	Data Guru		
3.	Visi-Misi Sekolah		
4.	Profil Sekolah		
5.	Perlengkapan Sekolah		
6.	Foto-Foto Kegiatan Penelitian		

## F. Uji Coba Istrumen

### 1. Uji Validitas

Teknik uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan *SPSS 26*. Hasil korelasi dalam uji ini kemudian dibandingkan dengan nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responde sebanyak 30 peserta didik.

### 2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur adalah dengan *Alpha Cronbach*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0.600, namun demikian, terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersama-sama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran mencapai 0.600, namun demikian, terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersamasama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran.

**Table 3.4**  
**Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas**

Interval koefisien	Interpretasi
0,00-0,02	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi

### 3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes adalah kemampuan tes dalam menjangarinya banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyaknya subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah. Taraf kesukaran tes peneliti menggunakan rumus yang dinyatakan dengan  $P$  dan menggunakan *SPSS 26* untuk mempermudah tingkat kesukaran tes.<sup>12</sup>

**Table 4.5**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran**

Nilai	Interpretasi
$P = 0,00$	Sangat Sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$P = 100$	Sangat Mudah

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Alasannya apabila peserta didik diberikan soal yang mudah maka tidak ada tantangan bagi peserta didik untuk memecahkan masalah, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik putus asa karena pemecahan soal berada diluar kemampuannya lalu tidak bersemangat lagi mengerjakannya.

---

<sup>12</sup> Ibid, h. 176.

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Dasar pikiran daya pembeda adalah adanya kelompok pandai dengan kelompok ruang pandai peserta tes dibedakan mejadi dua sama besar berdasarkan atas skor yang diperoleh.<sup>13</sup> Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya beda dari setiap butirnya *SPSS*. Adapun tabel interpretasi nya sebagai berikut:

**Table 3.7**  
**Interpretasi Daya Pembeda**

Nilai	Interpretasi
>2,00	Sangat Baik
0,40 – 1,00	Soal Baik
0,30 – 0,39	Soal ditrima dan diperbaiki
0,20 – 0,29	Soal Diperbaiki
0,00 – 0,19	Soal Ditolak

#### 5. Uji Pengecehan soal

Instrumen evaluasi yang berbentuk tes pilihan ganda harus mempunyai pengecoh soal, yang dimaksud dengan pengecoh soal adalah opsi-opsi yang bukan merupakan kunci jawaban (jawaban benar). Pengecoh dikatakan berfungsi apabila semakin banyak peserta didik yang memilih pengecoh.

Jika semua peserta didik menjawab benar pada butir soal tertentu (sesuai kunci jawaban) maka IP (Indeks Pengecoh) = 0 yang berarti soal tersebut “kurang”. Dengan demikian pengecoh tidak berfungsi. Untuk

---

<sup>13</sup> Ibid, h. 177.

menilai pengecoh (distraktor) dari masing-masing butir soal dikategorikan sebagai berikut:

**Table 3.8**  
**Interpretasi Pengecoh Soal**

<b>Kategori</b>	<b>Nilai interpretasi</b>
Sangat baik	76% - 125%
baik	126% - 150%
Cukup	151% - 175%
Tidak baik	176% - 200%
Sangat tidak baik	>200%

Berdasarkan klarifikasi tersebut, dalam analisis butir soal dapat ditunjukkan dengan adanya korelasi yang tinggi, rendah atau negatif pada analisis. Apabila nilai interpretasinya 126% - 150% maka pengecoh dikatakan baik. Cara untuk mengetahui uji pengecoh soal atau analisis butir soal menggunakan *Frequency Of Selection*.

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan sudah jelas dan dapat diarahkan untuk menjawab menguji hipotesis dan rumusan masalah, pengertian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif.<sup>14</sup>

Tahap Analisis data yaitu dengan melakukan penskoran hasil tes tertulis dengan menghitung rata-rata hasil tes dengan menggunakan validitas dan realibilitas. Setelah itu, Menguji normalitas distribusi data, dan uji-t. Menghitung *effect size* (ES) dan Membuat kesimpulan jenis data yang dikumpulkan pada penelitian. Sumber data keterampilan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dapat diperoleh secara langsung pada kelas V di SDN Jaya Guna.

---

<sup>14</sup> Sugiyono, Op Cit., h. 244.

## 1. Uji Coba Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas digunakan dengan bantuan program komputer SPSS 26. Apabila probabilitas  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah variasinya homogen. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program computer SPSS 26. Rumus yang akan digunakan, yaitu uji-f :

Mencari Fhitung sebagai berikut:

$$\text{Atau} \quad \text{Fhitung} = \frac{\text{variasi besar}}{\text{variasi kecil}}$$

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan :  $s_1^2 = \text{varian kecil}$   
 $s_2^2 = \text{varian besar}$

## 2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis data dengan menggunakan uji normalitas dan homogen, apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi berdistribusi homogen maka dilakukan hipotesis dengan uji-t. Pengujian yang dilakukan sebelum analisis Paired-Samples T Test, yaitu uji asumsi varian (uji *Levene's*), yaitu untuk mengetahui apakah varian sama atau

berbeda. Setelah uji asumsi varian kemudian dilakukan uji Paired-Samples T Test, untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisa data, yaitu:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Sekolah SD Negeri Jaya Guna**

Lembaga pendidikan SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar yang memiliki ciri keislamannya. SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur berdiri pada tahun 1982. Dimana desa jaya guna adalah desa yang mayoritas masyarakatnya islam dan kristen.

SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur mulai menerima murid baru sejak tahun 1910. Untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar maka tempat yang digunakan adalah gedung sendiri yang telah dibangun dan dipersiapkan sebelumnya dan ditempati hingga sekarang ini. Lokasinya cukup strategis karena mudah dijangkau oleh anak-anak dan jauh dari keramaian yang dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Sejak berdirinya hingga sekarang ini, SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur memiliki perkembangannya yang cukup baik dan berjalan lancar. Sejak berdirinya hingga sekarang sebagai mengalami pergantian kepemimpinan kepala sekolah sebagai berikut:

- a. Sutanto tahun 1965 sampai dengan 1998.
- b. Siti Malikhah S.Pd tahun 1999 sampai dengan 2000.
- c. Muhammad Taslim tahun 2001 sampai dengan 2004.
- d. Siti Malikhah S.Pd. tahun 2005 sampai dengan 2008.
- e. Muhtamar S.Ag. tahun 2009 sampai dengan 2012.
- f. Imamad Takari S.Pd tahun 2013 sampai dengan sekarang.<sup>1</sup>

## 2. Visi Misi Sekolah

Adapun Visi dan Misi sekolah yang dibangun demi berkembangnya SD Negeri Jaya Guna yaitu:

### a. Visi Sekolah

Terwujudnya siswa yang cerdas di bidang pengetahuan. Kecakapan hidup dan berbudi pekerti serta berahlak mulia

### b. Misi Sekolah.

- 1) Terwujudnya pembelajaran yang efektif dan tepat sehingga setiap siswa mampu berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimilikinya.
- 2) Terwujudnya pembinaan dan pengembangan kompetensi di bidang akhlak mulia, seni budaya, dan olahraga kesehatan.
- 3) Terwujudnya jalinan kerjasama hubungan yang baik dengan masyarakat

---

<sup>1</sup> Dokumentasi SDN Jaya Guna

- 4) Terwujudnya optimalisasi partisipasi serta keterlibatan seluruh komponen untuk bersama-sama membangun dan mengembangkan pendidikan di SD Negeri Jaya Guna.

### 3. Profil Sekolah

a. Data Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri Jaya Guna

Alamat : Jaya Guna

Kecamatan : Margatiga

Status Sekolah : Negeri

Tahun Berdiri : 1982

NPSN : 10805819

Luas Tanah : 3000 m<sup>2</sup>

b. Denah Lokasi SD Negeri Jaya Guna

SD Negeri Jaya Guna berada di Jaya Guna, RT/RW 13/6, Dusun Jaya Guna, Kecamatan Margatiga, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung

Walaupun SD Nege Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampunr Timur terletak di dalam, dan jauh dari pusat keramaian namun lokasinya masih dijangkau.

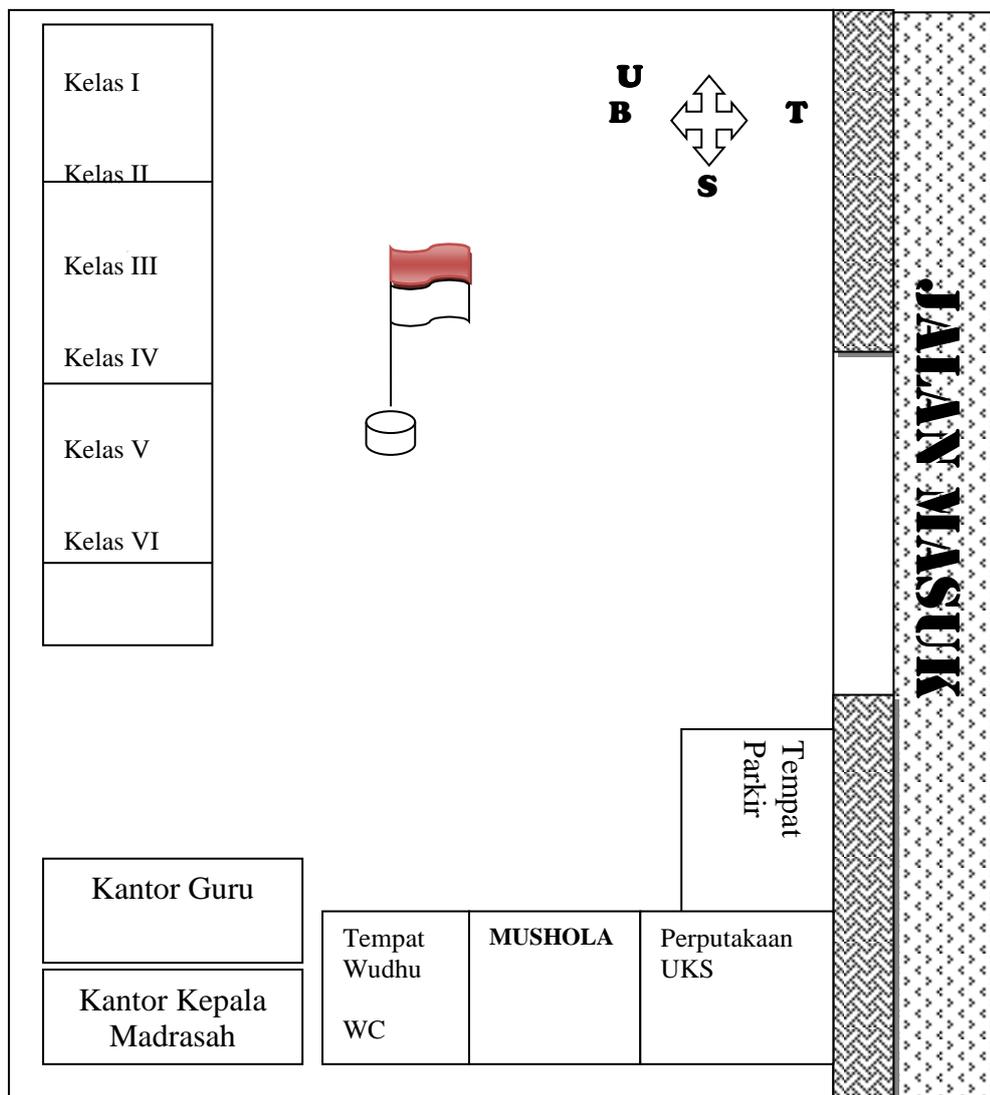
Suasana di sekitar sekolahpun tidak terlalu ramai karena mayoritas penduduk di lingkungan sekolah berprofesi sebagai petani,

sehingga dengan keadaan tersebut sangat cocok untuk dilakukan proses belajar mengajar.<sup>2</sup>

Denah lokasi SD Negeri Jaya Guna (Gambar 4.1):

**Gambar 4.1**

**Denah Lokasi SD Negeri Jaya Guna**



<sup>2</sup> Dokumentasi SDN Jaya Guna

#### 4. Data Jumlah Guru SD Negeri Jaya Guna

Tabel 4.2

##### Keadaan Tenaga pendidik SD Jaya Guna

Status	Jumlah
<b>Total</b>	<b>18</b>
PNS	10
GTT	0
GTY	0
Honor	8

#### 5. Data Jumlah Siswa

Tabel 4.3

##### Keadaan siswa SD Negeri Jaya Guna

Tingkat	Jumlah
<b>Total</b>	<b>59</b>
1	41
2	30
3	30
4	40
5	30
6	32

## 6. Sarana dan Prasarana SD Negeri Jaya Guna

Kondisi sarana dan prasarana SD Negeri Jaya Guna dapat dikatakan memadai untuk kegiatan belajar mengajar, baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Berhasilnya sekolah dalam menjuarai beberapa even (olahraga dan seni), sekolah ini telah memenuhi standar kelayakan pelayanan, meskipun masih ada kekurangannya.

**Tabel 4.4**

**Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri Jaya Guna**

Kondisi	Ruang		jumlah
	Milik	Bukan Milik	
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>
Baik	0		4
Rusak Ringan	2		2
Rusak Sedang	4		0
Rusak Berat	0	0	0

## 7. Struktur Organisasi SD Negeri Jaya Guna

Sedangkan pengurus SD Negeri Jaya Guna bertugas sebagai penentu dan pengelola secara operasional kegiatan di SD Negeri Jaya Guna secara structural organisasi lembaga ini,<sup>3</sup>

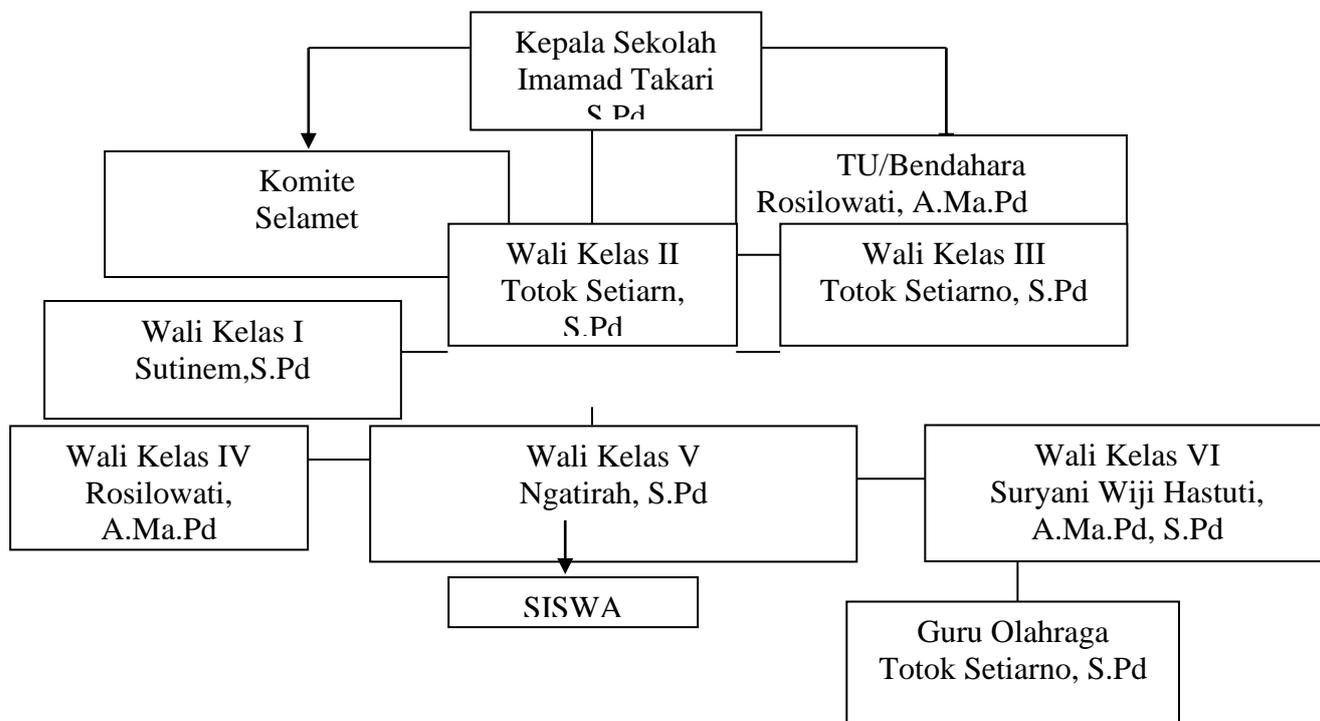
Berikut Struktur Organsasi pada Gambar 4.2 berikut

---

<sup>3</sup> Profil SDN 2 Sukoharum Pringsewu 18 Januari 2021

Gambar 4.2

## Struktur Organisasi SD Negeri Jaya Guna



## B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap ketrempilan menyimak cerita pada hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur. Sebelumnya media belajar yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia hanyalah menggunakan metode ceramah. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dalam ketrampilan menyimak siswa.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur dilakukan pada hari Senin 10 Januari 2022.

Sebelum penelitian berlangsung terlebih dahulu peneliti memberikan surat penelitian guna meminta izin penelitian yang dilaksanakan pada SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media audio visual berlangsung terlebih dahulu peneliti memberikan *pretest* kepada kelas yang di uji. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan audio visual dilakukan maka kedua kelas tersebut diberikan *posttest* yang diperoleh dari data ketrampilan menyimak pada peserta didik kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur. Data *pretest* terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 60 siswa, yang terdiri dari kelas eksperimen 30 siswa dan kelas kontrol 15 siswa. Alternatif jawaban dari soal yang diberikan apabila siswa menjawab benar maka nilai 1 dan apabila menjawab salah nilai 0.

### 1. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen terdiri dari terdiri dari 15 siswa, dimana diperoleh rekapitulasi nilai ketrampilan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Nilai Ketrampilan Menyimak Media Audio Visual**  
**Kelas Eksperimen**

<b>Keterangan</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Nilai Rata-rata	59,5	75,2
Nilai Tertinggi	73	100
Nilai Terendah	40	40

Pada tabel 4.5 dapat dilihat nilai ketrampilan menyimak pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media audio visual pada nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata 59,5 nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 40. Sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 75,2, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Dalam hal ini maka dapat diasumsikan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan ketrampilan menyimak.

Dalam menentukan hasil distribusi frekuensi *pretest* pada kelas eksperimen maka perhitungan dapat digunakan dengan SPSS 26. Adapun hasil distribusi frekuensi nilainya sebagai berikut :

**Tabel 4.6**

**Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelas Eksperimen**

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	2	13,0	13,3	13,3
	53	5	33,0	33,3	46,7
	67	6	40,0	40,0	86,7
	73	2	13,0	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Sumber : SPSS 26 diolah 2022*

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa nilai 40 sebanyak 2 siswa atau setara 13%, 53 sebanyak 5 siswa atau setara 33%, 67 sebanyak 6 siswa atau setara 40%, 73 sebanyak 2 siswa atau setara 13%. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa nilai yang diperoleh siswa paling banyak terdapat dengan nilai 67.

Dalam menentukan hasil distribusi frekuensi *posttest* pada kelas eksperimen maka perhitungan dapat digunakan dengan SPSS 26. Adapun hasil distribusi frekuensi nilainya sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kelas Eksperimen**

Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	2	13,0	13,3	13,3
	60	1	7,0	6,7	20,0
	67	1	13,0	6,7	26,7
	80	3	27,0	20,0	46,7
	87	7	33,0	46,7	93,3
	100	1	7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Sumber : SPSS 26 diolah 2022*

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat bahwa nilai 40 sebanyak 2 siswa atau setara 13%, 60 sebanyak 1 siswa atau setara 7%, 67 sebanyak 2 siswa atau setara 13%, 80 sebanyak 4 siswa atau setara 27%, 87 sebanyak 5 siswa atau setara 33% dan 100 sebanyak 1 siswa atau setara 7%. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa nilai yang diperoleh siswa paling banyak terdapat pada nilai 87.

## 2. Kelas Kontrol

Kelas kontrol terdiri dari terdiri dari 15 siswa, dimana diperoleh rekapitulasi nilai ketrampilan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual sebagai berikut :

**Tabel 4.8**  
**Rekapitulasi Nilai Ketrampilan Menyimak Media Audio Visual**  
**Kelas Kontrol**

<b>Keterangan</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Nilai Rata-rata	48	53,8
Nilai Tertinggi	60	87
Nilai Terendah	27	13

Pada tabel 4.8 dapat dilihat nilai ketrampilan menyimak pada kelas kontrol sebelum menggunakan media audio visual pada ditunjukkan nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata 48 nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 27. Sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 53,8, nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 13. Dalam hal ini maka dapat diasumsikan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan ketrampilan menyimak meskipun terdapat nilai yang lebih rendah dibandingkan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual. Dalam menentukan hasil distribusi frekuensi *pretest* pada kelas eksperimen maka perhitungan dapat digunakan dengan SPSS 26. Adapun hasil distribusi frekuensi nilainya sebagai berikut : Adapun hasil distribusi frekuensi nilainya sebagai berikut :

**Tabel 4.9**  
**Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Kelas Kontrol**

<b>Pretest</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
<b>Valid</b>	27	3	20,0	20,0	20,0
	40	3	20,0	20,0	40,0
	53	3	20,0	20,0	60,0
	60	6	40,0	40,0	100,0
	<b>Total</b>	15	100,0	100,0	

*Sumber : SPSS 26 diolah 2022*

Berdasarkan tabel 4.9, dapat dilihat bahwa nilai 27 sebanyak 3 siswa atau setara 20%, 40 sebanyak 3 siswa atau setara 20%, 53 sebanyak 3 siswa atau setara 20%, 60 sebanyak 6 siswa atau setara 40%. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa nilai yang diperoleh siswa paling banyak terdapat pada nilai 60.

Dalam menentukan hasil distribusi frekuensi *posttest* pada kelas eksperimen maka perhitungan dapat digunakan dengan SPSS 26. Adapun hasil distribusi frekuensi nilainya sebagai berikut :

**Tabel 4.10**  
**Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kelas Kontrol**

Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	6,6	6,7	6,7
	27	1	6,6	6,7	13,3
	40	3	20,0	20,0	33,3
	47	2	13,3	13,3	46,7
	53	2	13,3	13,3	60,0
	60	2	13,3	13,3	73,3
	80	3	20,0	20,0	93,3
	87	1	6,6	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Sumber : SPSS 26 diolah 2022*

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dilihat bahwa nilai 13 sebanyak 1 siswa atau setara 6,6%, 27 sebanyak 1 siswa atau setara 6,6%, 40 sebanyak 3 siswa atau setara 20%, 60 sebanyak 2 siswa atau setara 13,3%, 80 sebanyak 3 siswa atau setara 20% dan nilai 87 sebanyak 1 siswa atau setara dengan 6,6%. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa nilai yang diperoleh

siswa paling banyak terdapat pada nilai 40 dan 80 dimana masing-masing diperoleh 3 siswa.

### C. Analisis Data Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen

##### a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan dari sebuah instrumen penelitian yang digunakan. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dihitung dengan menggunakan SPSS 26. Adapun ketentuan pengambilan keputusannya sebagai berikut :

- 1) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid
- 2) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan tidak valid

Hasil uji validitas yangtelah peneliti lakukan dengan cara membandingkan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dimana diketahui *degree of freedom* (df) = N-2 dengan nilai signifikan 5%. Maka dapat ditentukan dengan menghitung  $df = (30 - 2 = 28)$  dengan begitu diperoleh nilai  $r_{tabel}$  dari 28 adalah 0,306. Adapun hasil uji validitas yang terdiri dari 15 soal dan diujikan pada 30 siswa sebagai berikut :

**Tabel 4.11**

#### Hasil Uji Validitas Soal

Nomor Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$
Soal_1	0,520	0,306
Soal_2	0,594	0,306
Soal_3	0,308	0,306

Soal_4	0,554	0,306
Soal_5	0,406	0,306
Soal_6	0,596	0,306
Soal_7	0,566	0,306
Soal_8	0,416	0,306
Soal_9	0,533	0,306
Soal_10	0,634	0,306
Soal_11	0,437	0,306
Soal_12	0,550	0,306
Soal_13	0,547	0,306
Soal_14	0,432	0,306
Soal_15	0,465	0,306

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.11 yang dilakukan pada 15 soal seluruhnya dapat dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu 0,306.

#### b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur adalah dengan *Cronbach Alpha*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0.600. Adapun hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini yaitu :

**Tabel 4.12**

#### Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,784	15

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.12, yang telah peneliti lakukan pada seluruh soal diperoleh nilai *Cronbach Alpha*

sebesar 0,784 artinya  $>0,600$ . Maka dapat diasumsikan bahwa seluruh soal dinyatakan reliabel.

### c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang diujikan tergolong sulit, sedang, dan mudah.

Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

		Statistics														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		0,67	0,53	0,60	0,50	0,60	0,60	0,67	0,70	0,83	0,70	0,60	0,80	0,53	0,67	0,67

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji tingkat kesukaran soal tes terhadap 15 soal yang telah diujikan. Diperoleh 8 soal dengan kategori sedang, dan 7 soal dengan kategori mudah.

### d. Uji Daya Beda

Daya beda soal adalah pengukuran sejauh mana suatu soal mampu membedakan siswa yang belum atau sudah menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi nilai daya pembeda soal maka semakin mampu juga soal tersebut membedakan peserta didik yang menguasai kompetensi. Berikut adalah hasil uji daya beda butir soal Bahasa Indonesia :

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Daya Beda**

<b>Correlations</b>		
		Total
Soal_1	Pearson Correlation	.520**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	30
Soal_2	Pearson Correlation	.594**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_3	Pearson Correlation	0,308
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_4	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_5	Pearson Correlation	.406**
	Sig. (2-tailed)	0,009
	N	30
Soal_6	Pearson Correlation	.596**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_7	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_8	Pearson Correlation	.416**
	Sig. (2-tailed)	0,008
	N	30
Soal_9	Pearson Correlation	.533**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_10	Pearson Correlation	.634**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_11	Pearson Correlation	.437**
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_12	Pearson Correlation	.550**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30
Soal_13	Pearson Correlation	.547**
	Sig. (2-tailed)	0
	N	30

Soal_14	Pearson Correlation	.432**
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_15	Pearson Correlation	.465**
	Sig. (2-tailed)	0,002
	N	30
Total_Soal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji daya beda dengan cara membandingkan nilai pearson correlation soal tes terhadap 15 soal yang telah diujikan. Diperoleh 15 soal dikategorikan memiliki daya beda sangat baik.

#### e. Uji Pengecohan Soal

Pengecohan soal adalah opsi-opsi yang bukan merupakan kunci jawaban (jawaban benar). Pengecoh dikatakan berfungsi apabila semakin banyak peserta didik yang memilih pengecoh. Adapun hasil uji pengecohan soal yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji Pengecohan Soal**

Nomor Soal	Frequency Of Selection	Kategori
Soal 1	67%	Sangat Baik
Soal 2	53%	Sangat Baik
Soal 3	60%	Sangat Baik
Soal 4	50%	Sangat Baik
Soal 5	60%	Sangat Baik
Soal 6	60%	Sangat Baik
Soal 7	67%	Sangat Baik
Soal 8	70%	Sangat Baik
Soal 9	83%	Sangat Baik

Soal 10	70%	Sangat Baik
Soal 11	60%	Sangat Baik
Soal 12	80%	Sangat Baik
Soal 13	53%	Sangat Baik
Soal 14	67%	Sangat Baik
Soal 15	67%	Sangat Baik

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji pengecoh soal dengan cara membandingkan nilai *Frequency Of Selection* soal tes terhadap 15 soal yang telah diujikan. Diperoleh 15 soal dikategorikan memiliki daya pengecoh sangat baik.

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah populasi terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan *Kromologtof Smirnov*. Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. > 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.
- 2) Jika nilai Sig. < 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi secara normal.

Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

:

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality							
Class		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_Test	Eksperimen	0,286	15	0,102	0,852	15	0,119
	Kontrol	0,347	15	0,154	0,767	15	0,131
Post_Test	Eksperimen	0,274	15	0,231*	0,855	15	0,060
	Kontrol	0,159	15	0,200*	0,949	15	0,508

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.16 Dapat dilihat bahwa nilai Sig. *Pretest* kelas eksperimen 0,102 > 0,05 dan kelas kontrol 0,154 > 0,05. Sedangkan nilai Sig. *Posttest* kelas eksperimen 0,231 > 0,05 dan kelas kontrol 0,200 > 0,05. Sehingga dapat diasumsikan bahwa nilai Sig. > 0,05, maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok yaitu data *Posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sifat homogen atau tidak. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah :

- 1) Jika nilai Signifikan (Sig) Based On Mean > 0,05 maka varians data homogen.
- 2) Jika nilai Signifikan (Sig) Based On Mean < 0,05 maka varians data tidak homogen.

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.17**

**Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post_Test	Based on Mean	0,492	1	28	0,489
	Based on Median	0,846	1	28	0,366
	Based on Median and with adjusted df	0,846	1	27,976	0,366
	Based on trimmed mean	0,584	1	28	0,451

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.17 Dapat dilihat nilai Signifikan (Sig) Based On Mean adalah sebesar  $0,489 > 0,05$ . Sehingga dapat diasumsikan bahwa varian kelompok *Posttestt* antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paired-Samples T Test. Uji Paired-Samples T Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media audi visual terhadap ketrampilan menyimak. Ketentuan pengambilan keputusan dalam uji Paired-Samples T Test yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

Adapun hasil uji Paired-Samples T Test yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji Paired-Samples T Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-3,067	22,212	4,055	-11,361	5,227	- 3,756	29	0,006

Sumber : SPSS 26 diolah 2022

Berdasarkan tabel 4.18 hasil uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,006, < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat diaumsikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara ketrampilan menyimak *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur.

#### D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur. Dalam penelitian ini menggunakan kelas 5A sebagai kelas Eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol dengan masing-masing jumlah siswa keseluruhan sebanyak 30 siswa. Pada kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran dengan menggunakan audio visual yaitu dengan memberikan tayangan berupa film kartu dengan judul “Malin

Kundang” dalam proses pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk memperhatikan film tersebut. Setelah melihat film tersebut guru kembali menjelaskan mengenai film yang telah diputar. Kemudian siswa diberikan soal tes dengan total 15 pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Dengan memberikan media pembelajaran tersebut suasana belajar siswa lebih menyenangkan dan kondusif sehingga siswa mudah menerima pembelajaran yang diberikan.

Pada kelas kontrol diberikan media pembelajaran berupa audio saja, mengenai film kartun dengan judul “Malin Kundang”. Siswa diminta untuk mendengarkan suara dari film tersebut. Dalam proses pembelajaran justru banyak siswa yang menirukan suara yang terdapat dalam film tersebut, ada juga siswa yang justru mengobrol dengan teman sebangkunya, hal ini berarti siswa tidak tertarik mengenai media pembelajaran hanya dengan menggunakan audio saja. Setelah proses pembelajaran berlangsung kemudian siswa diberikan 15 soal tes yang berbentuk pilihan ganda.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired-Samples T Test dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media audio visual terhadap ketrampilan menyimak. Hasil uji Paired-Samples T-Test mendukung hipotesis H1. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,006, > 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat diaumsikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara ketrampilan menyimak *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran

menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur.

Pengaruh antara media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual terhadap ketrampilan menyimak siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang sebelumnya 59,5 menjadi 75,2. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan media berupa audio saja 48 menjadi 53,8. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Putri dan Hariani bahwa terdapat lima faktor yang mampu mempengaruhi keterampilan menyimak salah satunya faktor lingkungan. Faktor lingkungan dalam hal ini dikaitkan dengan lingkungan fisik (ruangan, fasilitas dan media) yang memadai akan menjadikan seseorang akan memusatkan perhatiannya kepada bahan yang disimak.<sup>4</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yusantika, Suyitno dan Furaidah dalam hal ini media audio visual mampu mempengaruhi kemampuan menyimak siswa.<sup>5</sup> Maka dalam hal ini penggunaan media audio visual mampu mempengaruhi ketrampilan menyimak pada saat pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur.

---

<sup>4</sup> Weni Tria Anugrah Putri dan Sri Hariani, "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 2. 2013.

<sup>5</sup> Friska Dwi Yusantika, Imam Suyitno dan Furaidah. "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV" *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No.2, 2018.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa audio visual berpengaruh terhadap ketrampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 5 SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji uji Paired-Samples T Test diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,006, > 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara media audio visual terhadap ketrampilan menyimak. Selain itu pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketrampilan menyimak dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang sebelumnya 59,5 menjadi 75,2. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan media berupa audio saja 48 menjadi 53,8.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

##### 1. Bagi Siswa

Siswa disarankan agar dapat meningkatkan keterampilan menyimak berdasarkan materi yang sudah diberikan oleh pihak ekolah maupun sumber belajar lainnya seperti buku, dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

## 2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu melanjutkan penggunaan media audio visual dan mampu memvariasikan media audio visual dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak sesuai dengan kondisi peserta didik.

## 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dimasa-masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern..

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Chairul, *Teori-Teori Pendidikan*, Yogyakarta: IRICiSOD, 2017.
- Arikunto Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013, Cet ke-1
- Asadi Fatemeh Dan Berimani Shaban, 2015 “*The Effect Of Audio-Visual*
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Damin Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah, 2017.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Fathoni Abdurrahmat, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi* Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Firdaos Rijal, *Desain Instrument Pengukuran Afektif* Bandar Lampung: AURA Publishing, 2016.
- Hidayah Nurul, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca*, 2016.
- [https://Dodirullyandapgsd.Blogspot.Co.Id/2014/08/Pengertian-Tujuan-Dan-RuangLingkup\\_17.Html](https://Dodirullyandapgsd.Blogspot.Co.Id/2014/08/Pengertian-Tujuan-Dan-RuangLingkup_17.Html), Diakses Pada Hari Minggu, 4 Februari 2018, Pukul 12:53
- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Research*, Bandung : Alumni, 1990
- Kurniawan Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*, Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Materials On Iranian Second Grade High School Students’ Language Achievement” International Journal Of Language And Linguistic, Vol. 3 No. 2, ISSN 330-0221.
- Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* , Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2016.

- Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press, Tahun 2017.
- Pritasari Retno Dan Susetyo Ari Rukmi, “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *JPGSD*.Vol. 02 No. 02 Tahun, 2014.
- Purwono Joni dan Yutmini Sri. 2014. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, ISSN: 2354-6441
- Sadiman Arief dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Bandung*: Alfabeta CV, 2015
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: CV.Rineka Cipta, 1998
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010
- Tim Bina Bahasa, *Senang Belajar Bahasa Indonesia SD Kelas V*, Februari 2016, Yudhistira

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey



Nomor : B-2362/In.28.1/J/TL.00/06/2021  
 Lampiran : -  
 Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,  
 KEPALA SDN JAYA GUNA  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **DWI NURUL FEBRIANTI**  
 NPM : 1801052030  
 Semester : 6 (Enam)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

untuk melakukan *pra-survey* di SDN JAYA GUNA.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 24 Juni 2021  
 Ketua Jurusan  
 Pendidikan Guru Madrasah  
 Ibtidaiyah  
  
 H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

## Lampiran 2 Balasan Pra survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI JAYA GUNA  
KECAMATAN MARGA TIGA**

Alamat: Desa Jaya Guna Kec. Margatiga, Kab. Lampung Timur, Kode Pos 34386

### SURAT KETERANGAN BALASAN PRA-SURVEY

Nomor: 800/16/14.Korwil.11/19/2021

Saya yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur menerangkan bahwa:

**Nama : Dwi Nurul Febriyanti**  
**NPM : 1801052030**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

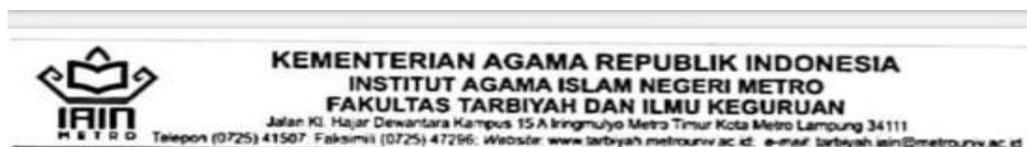
Telah disetujui untuk melakukan Pra-Survey di SD Negeri Jaya Guna Sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Margatiga, 14 September 2021  
Kepala Sekolah SDN Jaya Guna



## Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi



Nomor : B-4230/In 28 1/J/TL.00/10/2021  
 Lampiran : -  
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
 Sudirin (Pembimbing 1)  
 (Pembimbing 2)  
 di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **DWI NURUL FEBRIANTI**  
 NPM : **1801052030**  
 Semester : **7 (Tujuh)**  
 Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**  
 Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
 Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2,
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 27 Oktober 2021  
 Ketua Jurusan,



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**  
 NIP 19700721 199903 1 003

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode.

## Lampiran 4 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Haji Dewantara Kampus 15 A Linggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41907 Faksimil (0725) 47266; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-5636/In.28/D.1/TL.01/12/2021

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : DWI NURUL FEBRIANTI  
 NPM : 1801052030  
 Semester : 7 (Tujuh)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI JAYA GUNA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
 Pada Tanggal : 31 Desember 2021



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.  
 NIP 19760222 200003 1 003

## Lampiran 5 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5635/In.28/D.1/TL.00/12/2021  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA SD NEGERI JAYA GUNA  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5636/In.28/D.1/TL.01/12/2021, tanggal 31 Desember 2021 atas nama saudara:

Nama : **DWI NURUL FEBRIANTI**  
NPM : 1801052030  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI JAYA GUNA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 31 Desember 2021  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.**  
NIP 19760222 200003 1 003

## Lampiran 6 Surat Balasan Research

	<b>PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR</b> <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI JAYA GUNA</b> <b>KECAMATAN MARGA TIGA</b> <small>Alamat : Desa Jaya Guna, kec. Margatiga, Kab.Lampung Timur Pos 34386</small>
<hr/>	
Nomor	: 800/16/14.korwil.11/19/2022
Lampiran	: -
Perihal	: Balasan Permohonan Izin <i>Research</i>
Yang bertanda tangan di bawah ini :	
Nama	: <b>Imamad Takari S.Pd</b>
NIP	: 19671127 200007 1001
Pangkat/ Gol	: Penata Tingkat 1/ III D
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: UPTD SD Negeri Jaya Guna
Menindaklanjuti surat tanggal 22 Februari 2022 Nomor B-5636/In.28/D.1//TL.01/12/2021, Perihal Permohonan Izin <i>Research</i> , maka dengan ini kami mengizinkan <i>Research</i> di SD Negeri 3 Jaya Guna, kepada:	
Nama	: <b>Dwi Nurul Febrianti</b>
NPM	: 1801052030
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: <b>PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR</b>
Demikian surat ini kami sampaikan, agar dipergunakan sebagai mana mestinya.	
<b>Margatiga, 22 Februari 2022</b> <b>Kepala Sekolah SDN Jaya Guna</b>  <b>Imamad Takari, S.Pd</b> <b>NIP. 19671127 200007 1001</b>	

## Lampiran 7 Surat Keterangan Pelaksanaan Research



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI JAYA GUNA  
KECAMATAN MARGA TIGA**

Alamat : Desa Jaya Guna, kec. Margatiga, Kab Lampung Timur Pos 34386

Nomor : 800/16/14 korwil.11/19/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Keterangan Pelaksanaan Research

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imamad Takari S.Pd  
NIP : 19671127 200007 1001  
Pangkat/ Gol : Penata Tingkat I/ III D  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPTD SD Negeri Jaya Guna

Merangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Dwi Nurul Febrianti  
NPM : 1801052030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah mahasiswa dari Institut Agama Islam negeri Metro yang benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Jaya Guna dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kabupaten Lampung Timur".

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dipergunakan sebagai mana mestinya.

Margatiga, 22 Februari 2022

Kepala Sekolah SDN Jaya Guna



Imamad Takari, S.Pd

NIP. 19671127 200007 1001

## Lampiran 8 Surat Bebas Pustaka Jurusan PGMI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

### BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Dwi Nurul Febrianti  
 NPM : 1801052030  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
 KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR  
 BAHASA INDONESIA MURID KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA  
 KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 Juni 2022  
 Ketua Jurusan PGMI



**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

**Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka IAIN Metro****KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-454/In.28/S/U.1/OT.01/05/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

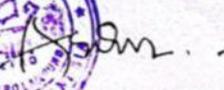
Nama : Dwi Nurul Febrianti  
NPM : 1801052030  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801052030

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sepenuhnya.

Metro, 19 Mei 2022  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.  
NIP.19750505 200112 1 002

**Lampiran 10 Outline***OUTLINE*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA MURID KELAS V  
SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN  
MARGATIGA KABUPATEN  
LAMPUNG TIMUR**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

F. Penelitian Yang Relevan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Media Audio Visual**

1. Pengertian Audio Visual
2. Manfaat Media Audio Visual
3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual
4. Jenis-Jenis Media Audio Visual
5. Film Kartun

### **B. Hakikat Keterampilan Menyimak**

1. Pengertian Keterampilan Menyimak
2. Tujuan Keterampilan Menyimak
3. Manfaat Keterampilan Menyimak
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Menyimak
5. Tes Keterampilan Menyimak
6. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita

### **C. Hasil Belajar**

1. Pengertian Hasil Belajar

### **D. Bahasa Indonesia**

1. Pengertian Bahasa Indonesia
2. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
3. Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

### **E. Kerangka Konseptual Penelitian**

1. Kerangka Berfikir
2. Paradigma

F. Hipotesis Statistik Penilaian

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Rencana Penelitian

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas
2. Variabel Terikat

C. Populasi dan Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Dokumentasi

E. Instrumen Penilaian

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas
2. Uji Reliabilitas
3. Tingkat Kesukaran
4. Daya Pembeda
5. Uji Pengocehan soal

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Prasyarat
2. Uji Hipotesis

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Sekolah SD Negeri Jaya Guna
2. Visi Misi Sekolah
3. Profil Sekolah
4. Data Jumlah Guru SD Negeri Jaya Guna
5. Data Jumlah Siswa
6. Sarana dan Prasarana SD Negeri Jaya Guna
7. Struktur Organisasi SD Negeri Jaya Guna

- B. Deskripsi Data Penelitian
  - 1. Kelas Eksperimen
  - 2. Kelas Kontrol
- C. Analisis Data Hasil Penelitian
  - 1. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen
    - a. Uji Validitas
    - b. Uji Reliabilitas
    - c. Uji Tingkat Kesukaran
    - d. Daya Beda
    - e. Uji Pengecoh-an Soal
    - f. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes
  - 2. Uji Persyaratan Analisis
    - a. Uji Normalitas
    - b. Uji Homogenitas
    - c. Uji Hipotesis

D. PEMBAHASAN

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

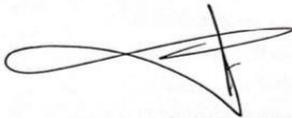
LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Scanned with CamScanner

Dosen Pembimbing

Metro, 25 Desember  
2021MahasiswaYbs



**SUDIRIN, M.Pd.**  
NIP. 196206241989121001



**Dwi Nurul Febrianti**  
NPM. 1801052030

## Lampiran 11 APD

## ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

## KISI-KISI INSTRUMEN KETRAMPILAN MENYIMAK CERITA

## 1. Kisi-kisi Pretest dan Postest Ketrampilan Menyimak

Kompetensi Dasar	Definisi Oprasional	Indikator	Butir-butir soal	Jumlah
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima.	1. Mengidentifikasi nama-nama tokoh	2,3,4,5,9	5
		2. Menuliskan watak/tokoh	6,8,15	3
		3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung	1,7,13	3
		4. Menentukan unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema	10,11,12	3
		5. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita.	14	1

## 2. Soal Pretest dan Postest

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

- Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah . . . . .
  - Sumatera utara
  - Sumatera selatan
  - Sumatera barat
  - Sulawesi barat
- Saat Malin kecil dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan . . . . .
  - Kelinci dan katak
  - Monyet dan burung
  - Ayam dan kelinci
  - Buaya dan ayam
- Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.
  - Si Beo
  - Si Cerdas
  - Ibu Malin
  - Ayah Malin
- Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan . . . . .
  - Rahmat
  - Ayahnya
  - Saudagar Kaya
  - Nahkoda kapal
- Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.

- A. Si Beo  
B. Si Cerdas
- C. Ibu Malin  
D. Ayah Malin
6. Ibu malin mempunyai sifat . . . kecuali
- A. Jahat  
B. Ramah
- C. Rajin  
D. Penyayang
7. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Setelah sampai di . . . . ia pun turun dari kapalnya.
- A. Dermaga  
B. Pantai
- C. Kota  
D. Desa
8. Tokoh antagonis dalam cerita "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Ibu Malin  
B. Malin
- C. Beo  
D. Si Cerdas
9. Tokoh utama dalam cerita rakyat "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Ibu Malin  
B. Beo
- C. Malin  
D. Rahmat
10. Cerita Malin Kundang bertema tentang . . . .
- A. Moral  
B. Ekonomi
- C. Pendidikan  
D. Pahlawan
11. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.  
B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.  
C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.  
D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia
12. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . .
- A. Amanat  
B. Alur
- C. Latar  
D. Tema
13. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi . . . .
- A. Monyet  
B. Kayu
- C. Pasir  
D. Batu
14. Lawan kata miskin adalah . . . .

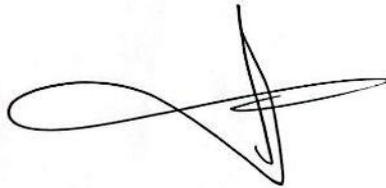
- A. Sombong  
B. Kikir
- C. Kaya  
D. Sopan
15. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia . . . . ibunya  
hingga terjatuh.
- A. Menggendong  
B. Memeluk
- C. Memukul  
D. Mendorong

## DOKUMENTASI

**Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah:**

1. Deskripsi lokasi, sejarah, visi dan misi SD Negeri Jaya Guna Lampung Timur.
2. Keadaan dan jumlah guru SD Negeri Jaya Guna Lampung Timur.
3. Hasil Pretest kemampuan menyimak cerita siswa di SD Negeri Jaya Guna Lampung Timur.
4. Hasil Postest kemampuan menyimak cerita siswa di SD Negeri Jaya Guna Lampung Timur.
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi menyimak cerita siswa di SD Negeri Jaya Guna Lampung Timur.
6. Foto pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

**Dosen Pembimbing**



**SUDIRIN, M.Pd.**  
NIP. 196206241989121001

**Metro, 25 Desember  
2021MahasiswaYbs**



**Dwi Nurul Febrianti**  
NPM. 1801052030

### Lampiran 12 Hasil Uji Validitas

Correlations		
		Total_Soal
Soal_1	Pearson Correlation	.520**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	30
Soal_2	Pearson Correlation	.594**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_3	Pearson Correlation	0,308
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_4	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_5	Pearson Correlation	.406**
	Sig. (2-tailed)	0,009
	N	30
Soal_6	Pearson Correlation	.596**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_7	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_8	Pearson Correlation	.416**
	Sig. (2-tailed)	0,008
	N	30
Soal_9	Pearson Correlation	.533**
	Sig. (2-tailed)	0,000

	N	30
Soal_10	Pearson Correlation	.634**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_11	Pearson Correlation	.437**
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_12	Pearson Correlation	.550**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_13	Pearson Correlation	.547**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	30
Soal_14	Pearson Correlation	.432**
	Sig. (2-tailed)	0,005
	N	30
Soal_15	Pearson Correlation	.465**
	Sig. (2-tailed)	0,002
	N	30
Total_Soal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

### Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,784	15

### Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Class		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre_Test	Eksperimen	0,286	15	0,102	0,852	15	0,119
	Kontrol	0,347	15	0,154	0,767	15	0,131
Post_Test	Eksperimen	0,274	15	0,231*	0,855	15	0,060
	Kontrol	0,159	15	0,200*	0,949	15	0,508

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

### Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post_Test	Based on Mean	0,492	1	28	0,489
	Based on Median	0,846	1	28	0,366
	Based on Median and with adjusted df	0,846	1	27,976	0,366
	Based on trimmed mean	0,584	1	28	0,451

**Lampiran 16 Hasil Uji Paired Samples T Test**

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-3,067	22,212	4,055	-11,361	5,227	-3,756	29	0,006

## Lampiran 17 R Tabel

Tabel r untuk df = 1 - 50					
df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

### Lampiran 18 Hasil Jawaban Responden

No.	Nama	Nomer Item soal															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
		C	B	A	C	A	D	A	B	C	A	C	B	D	C	D	
1	Khalila Putri R	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10
2	Luky Yuliana	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	6
3	Luzyfatul Anfal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	Mey Shaaqila S	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12
5	Muhammad	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
6	Nabila Putri K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13
7	Olivia Trisdiani	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
8	Rava Febry P	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9
9	Rayhaku S	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	Reyfan Dika K	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
11	Ria Merina R	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
12	Riko Aditama	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10
13	Rizky Tegar F	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
14	Septia Fitriani	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	6
15	Sholu Meysa D	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12
16	Achmad Rafiud D	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	9
17	Afifah Adelia S	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	Ahmad Fikri H	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	8
19	Andrian Dwi S	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	7
20	Amel Ayu S	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
21	Anggun Rahma	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4
22	Armansyah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13
23	Ayu Zahratun N	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	8
24	Bulan Devina	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7
25	Chaelno Revadino	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6
26	Dariel Nadira	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9
27	Egi Praditya R	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12
28	Feliana Dewi P	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
29	Galang Fadhil A	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	6
30	Hilda Khoirul N	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6

## Lampiran 19 RPP Dan Silabus

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas/Semester : 5 (lima) / 2 (dua)  
 Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

#### A. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan memahami dan menceritakan kembali isi cerita pendek dengan bahasa sendiri.

#### B. Standar Kompetensi :

1. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

#### C. Kompetensi Dasar :

- 5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)

#### D. Indikator :

1. Menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya
2. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung Menentukan tema cerita
3. Menentukan amanat yang terkandung dalam cerita Menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.

E. Materi Ajar : Cerita pendek anak

F. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab, latihan, penugasan

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar :

- Bina Bahasa Indonesia Kelas 5 B Penerbit Erlangga
- Video cerita rakyat
- Laptop

#### H. Kegiatan Pembelajaran

##### 1. Pendahuluan

- Siswa berdoa dan selanjutnya guru mengadakan apersepsi dengan cara mengabsen kehadiran siswa.
- menyanyikan salah satu lagu wajib nasional secara bersama-sama.
- Untuk membangkitkan motivasi belajar, siswa mendengarkan cerita.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi pembelajaran.

## 2. Kegiatan Inti

- Siswa menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya melalui kegiatan tanya jawab dan ceramah. Siswa menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung melalui kegiatan latihan dan penugasan.
- Siswa menentukan tema cerita melalui kegiatan latihan dan penugasan
- Siswa menentukan amanat yang terkandung dalam cerita latihan dan penugasan.
- Siswa menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri melalui kegiatan ceramah dan penugasan.

## 3. Penutup

- Siswa dan guru mengadakan refleksi tentang proses dan hasil belajar.
- Siswa diberi tugas untuk mengidentifikasi cerita yang lain.

## I. Penilaian

- Sikap, melalui observasi, pengamatan tes (Pengetahuan)
- Pilihan Ganda

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Ngatirah, S.Pd.

NIP. 196501091988072001

Margatiga ,  
Guru Kelas V,



Imamad Takari

NIP. 19671127 200007 1001

**SILABUS**  
**DENGAN PENGUATAN NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Kelas Semester : V/ II

Standar Kompetensi : 5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

Kompetensi Dasar 1	Materi Pokok 2	Nilai yang Dikembangkan 3	Indikator 4	Kegiatan Pembelajaran 5	Alokasi Waktu 6	Penilaian 7	Sumber Bahan /alat 8
Mendengarkan 5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan	Cerita tentang peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Komunikatif</li> <li>• Tanggung jawab</li> <li>• Kerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menuliskan ringkasan cerita dalam beberapa kalimat</li> <li>➢ Memberikan tanggapan tentang isi cerita</li> <li>➢ Menjelaskan amanat yang terkandung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apersepsi</li> <li>✓ Siswa mendengarkan cerita tentang peristiwa</li> <li>✓ Siswa dan guru mengadakan tanya jawab</li> <li>✓ Siswa menanggapi isi cerita</li> <li>✓ Siswa membuat ringkasan cerita dengan dipandu guru</li> <li>✓ Guru memberikan penguatan</li> <li>✓ Siswa menuliskan amanat dalam cerita</li> <li>✓ Siswa dan guru memajang hasil amanat yang ditulis</li> </ul>	5 JP	Tertulis Lisan Performance	Bina Bahasa dan Sastra Indonesia SD Kelas 5 hal. 33-36 Berita komn
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)	Unsur Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Bersahabat</li> <li>• Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Menuliskan tokoh-tokoh dalam cerita</li> <li>➢ Menjelaskan tema yang terkandung dalam cerita</li> <li>➢ Menyebutkan latar cerita</li> <li>➢ Mengungkapkan amanat yang terkandung dalam cerita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apersepsi</li> <li>✓ Siswa membacakan cerita rakyat dan siswa mendengarkan</li> <li>✓ Siswa diminta menyebutkan tokoh-tokoh dan wataknya</li> <li>✓ Siswa berdiskusi tentang isi cerita</li> <li>✓ Siswa menuliskan pesan yang terkandung dalam cerita</li> <li>✓ Siswa menentukan tema cerita</li> <li>✓ Siswa menceritakan kembali dengan bahasa yang runtut</li> </ul>	6 JP	Tertulis Lisan Performance	Bina Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD kelas 5 hal. 90-92

## Lampiran 20 Hasil Belajar Siswa

Nama : Anggun Rahma  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Hari/Tanggal :

2,7

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

- Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah . . . . .  
 A. Sumatera utara C. Sumatera barat  
 B. Sumatera selatan  D. Sulawesi barat
- Saat Malin kecil dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan . . . . .  
 A. Kelinci dan katak  B. Ayam dan kelinci  
 B. Monyet dan burung D. Buaya dan ayam
- Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
 A. Si Beo  B. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
- Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan . . . . .  
 A. Rahmat C. Saudagar Kaya  
 B. Ayahnya D. Nahkoda kapal
- Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
 A. Si Beo  B. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
- Ibu malin mempunyai sifat . . . . . kecuali  
 A. Jahat C. Rajin  
 B. Ramah  D. Penyayang
- Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Setelah sampai di . . . . . ia pun turun dari kapalnya.  
 A. Dermaga  B. Kota  
 B. Pantai D. Desa
8. Tokoh antagonis dalam cerita "Malin Kundang" adalah . . . . .  
 A. Ibu Malin C. Beo  
 B. Malin D. Si Cerdas
9. Tokoh utama dalam cerita rakyat "Malin Kundang" adalah . . . . .  
 A. Ibu Malin  B. Malin  
 B. Beo D. Rahmat
- Cerita Malin Kundang bertema tentang . . . . .  
 A. Moral  B. Pendidikan  
 B. Ekonomi D. Pahlawan

11. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita "Malin Kundang" adalah . . . .

A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.

B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.

C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.

D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia

12. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . .

A. Amanat  C. Latar

B. Alur D. Tema

13. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi . . . . .

A. Monyet  B. Pasir

B. Kayu D. Batu

14. Lawan kata miskin adalah . . . . .

A. Sombong C. Kaya

B. Kikir D. Sopan

15. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia . . . . . ibunya hingga terjatuh.

A. Menggendong C. Memukul

B. Memeluk  D. Mendorong

Nama : Luty Yuliana  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Hari/Tanggal :

40

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

1. Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah .....  
 A. Sumatera utara C. Sumatera barat  
 B. Sumatera selatan  D. Sulawesi barat
2. Saat Malin kecil dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan .....  
 A. Kelinci dan katak  B. Ayam dan kelinci  
 B. Monyet dan burung D. Buaya dan ayam
3. Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . untuk menemaninya merantau.  
 A. Si Beo C. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
4. Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan .....  
 A. Rahmat C. Saudagar Kaya  
 B. Ayahnya  D. Nahkoda kapal
5. Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . untuk menemaninya merantau.  
 A. Si Beo  B. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
6. Ibu malin mempunyai sifat . . . . kecuali  
 A. Jahat C. Rajin  
 B. Ramah  D. Penyayang
7. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Setelah sampai di . . . . ia pun turun dari kapalnya.  
 A. Dermaga  B. Kota  
 B. Pantai D. Desa
8. Tokoh antagonis dalam cerita "Malin Kundang" adalah .....  
 A. Ibu Malin C. Beo  
 D. Malin D. Si Cerdas
9. Tokoh utama dalam cerita rakyat "Malin Kundang" adalah .....  
 A. Ibu Malin C. Malin  
 B. Beo D. Rahmat
10. Cerita Malin Kundang bertema tentang .....  
 A. Moral C. Pendidikan  
 B. Ekonomi  D. Pahlawan

11. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.
  - B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.
  - C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.
  - D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia
12. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . . .
- A. Amanat C. Latar
  - B. Alur D. Tema
13. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi . . . . .
- A. Monyet  Pasir
  - B. Kayu D. Batu
14. Lawan kata miskin adalah . . . . .
- A. Sombong  Kaya
  - B. Kikir D. Sopan
15. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia . . . . . ibunya hingga terjatuh.
- A. Menggendong C. Memukul
  - B. Memeluk D. Mendorong

Nama : Muhamad  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Hari/Tanggal :

80

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

1. Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah . . . . .  
 A. Sumatera utara ~~X~~ Sumatera barat  
 B. Sumatera selatan D. Sulawesi barat
2. Saat Malin kecil dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan . . . . .  
 A. Kelinci dan katak C. Ayam dan kelinci  
~~X~~ B. Monyet dan burung D. Buaya dan ayam
3. Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
~~X~~ A. Si Beo C. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
- ~~X~~ 4. Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan . . . . .  
 A. Rahmat C. Saudagar Kaya  
 B. Ayahnya ~~X~~ Nahkoda kapal
5. Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
~~X~~ A. Si Beo C. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
6. Ibu malin mempunyai sifat . . . . . kecuali  
 A. Jahat C. Rajin  
 B. Ramah ~~X~~ Penyayang
- ~~X~~ 7. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Setelah sampai di . . . . . ia pun turun dari kapalnya.  
 A. Dermaga ~~X~~ Kota  
 B. Pantai D. Desa
8. Tokoh antagonis dalam cerita "Malin Kundang" adalah . . . . .  
 A. Ibu Malin C. Beo  
~~X~~ B. Malin D. Si Cerdas
9. Tokoh utama dalam cerita rakyat "Malin Kundang" adalah . . . . .  
 A. Ibu Malin ~~X~~ Malin  
 B. Beo D. Rahmat
10. Cerita Malin Kundang bertema tentang . . . . .  
~~X~~ A. Moral C. Pendidikan  
 B. Ekonomi D. Pahlawan

11. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.
  - B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.
  - C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.
  - D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia
12. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . . .
- A. Amanat C. Latar
  - B. Alur D. Tema
13. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi . . . . .
- A. Monyet  Pasir
  - B. Kayu D. Batu
14. Lawan kata miskin adalah . . . . .
- A. Sombong  Kaya
  - B. Kikir D. Sopan
15. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia . . . . . ibunya hingga terjatuh.
- A. Menggendong C. Memukul
  - B. Memeluk  Mendorong



Nama : Khalia Putri K  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Hari/Tanggal :

6,6

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

1. Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah .....  
 A. Sumatera utara  Sumatera barat  
 B. Sumatera selatan D. Sulawesi barat
2. Saat Malin kecil dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan .....  
 A. Kelinci dan katak C. Ayam dan kelinci  
 Monyet dan burung D. Buaya dan ayam
3. Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
 Si Beo C. Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
- Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan .....  
 A. Rahmat C. Saudagar Kaya  
 B. Ayahnya  Nahkoda kapal
- Dari salah satu temannya Malin memilih . . . . . untuk menemaninya merantau.  
 A. Si Beo  Ibu Malin  
 B. Si Cerdas D. Ayah Malin
6. Ibu malin mempunyai sifat . . . . . kecuali  
 A. Jahat C. Rajin  
 B. Ramah  Penyayang
7. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Setelah sampai di . . . . . ia pun turun dari kapalnya.  
 Dermaga C. Kota  
 B. Pantai D. Desa
8. Tokoh antagonis dalam cerita "Malin Kundang" adalah .....  
 A. Ibu Malin C. Beo  
 Malin D. Si Cerdas
9. Tokoh utama dalam cerita rakyat "Malin Kundang" adalah .....  
 A. Ibu Malin  Malin  
 B. Beo D. Rahmat
10. Cerita Malin Kundang bertema tentang .....  
 A. Moral  Pendidikan  
 B. Ekonomi D. Pahlawan

11. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita "Malin Kundang" adalah . . . .
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.
  - B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.
  - C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.
  - D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia
12. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . .
- A. Amanat C. Latar
  - B. Alur D. Tema
13. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi . . . .
- A. Monyet C. Pasir
  - B. Kayu  Batu
14. Lawan kata miskin adalah . . . .
- A. Sombong  Kaya
  - B. Kikir D. Sopan
15. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia . . . .
- ibunya hingga terjatuh.
  - A. Menggendong  Memukul
  - B. Memeluk D. Mendorong

## Lampiran 21 Lembar Pengesahan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

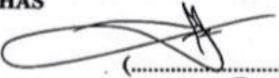
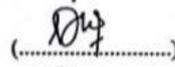
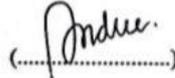
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metro.univ.ac.id

**PENGESAHAN**

Proposal dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR Disusun oleh: Dwi Nurul Febrianti, NPM. 1801052030, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam seminar proposal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/ tanggal: Rabu, 06 oktober 2021

**TIM PEMBAHAS**

Ketua/Moderator	: Sudirin, M.Pd	
Pembahas I	: Nindia Yuliwulanda, M.Pd	
Pembahas II	: Dea Tara Ningtyas, M.Pd	
Sekretaris	: Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I	

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI



  
Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
19700721 199903 1 003

## Lampiran 22 Form Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail:  
 iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Dwi Nurul Febranti  
 NPM : 1801052030

Jurusan : PGMI  
 Semester : VII

No	Hari / Tanggal	Pembimbing	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Selasa 28-12-2021		ace App dan outline	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

H. Nindia Yudwulandana, M.Pd  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing,

Sudirin, M.Pd  
 NIP. 19620624 198912 1 001







## Lampiran 23 Pengesahan Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

### PENGESAHAN

Proposal dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR Disusun oleh: Dwi Nurul Febrianti, NPM. 1801052030, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam seminar proposal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/ tanggal: Rabu, 06 oktober 2021

#### TIM PEMBAHAS

Ketua/Moderator : Sudirin, M.Pd

(.....)

Pembahas I : Nindia Yuliwulanda, M.Pd

(.....)

Pembahas II : Dea Tara Ningtyas, M.Pd

(.....)

Sekretaris : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I

(.....)

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI



Nindia Yuliwulandana, M.Pd

19700721 199903 1 003

## Lampiran 24 Keterangan Plagiasi

PENGARUH PENGGUNAAN  
MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK  
CERITA PADA HASIL BELAJAR  
BAHASA INDONESIA  
MURID KELAS V SD NEGERI JAYA  
GUNA KECAMATAN  
MARGATIGA KABUPATEN

Submission date: 03-Jun-2022 05:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 1849697185

File name: fixxDwi\_Nurul\_Febrianti-1801052030.docx (644.67K)

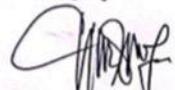
Word count: 8907

Character count: 52818

LAMPUNG TIMUR

by Dwi Nurul Febrianti 1801052030

Metro, 09 Jun 2022

  
Rahmad Ari Wibowo, M.Pd.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR  
BAHASA INDONESIA MURID KELAS V SD NEGERI JAYA GUNA  
KECAMATAN MARGATIGA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

ORIGINALITY REPORT

<b>10%</b>	<b>9%</b>	<b>3%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	Kartika Dwi Ningrum, Erry Utomo, Arita Marini, Bramianto Setiawan. "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>ojs.uho.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

Scanned with CamScanner

Exclude quotes Off  
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%

Metro, 09 Juni 2022  
  
Rahmad Ari Wibowo, M.F.I.I

## Dokumentasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Kelas IPS 2024/2025



**Dokumentasi pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Jaya Guna**

*https://www.youtube.com/watch?v=...*



## RIWAYAT HIDUP



**Dwi Nurul Febrianti** lahir di Margatiga Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 28 Februari 2000. Anak kedua dari dua bersaudara yang merupakan buah kasih sayang pasangan Bapak Mujiono dan Ibu Sutinem. Peneliti menyelesaikan taman Kanak-kanak di TK Sukaraja tiga pada tahun 2006, pendidikan dasar di SD Negeri 3 Sukaraja Tiga kabupaten lampung timur lulus pada tahun 2012, penulis melanjutkan kembali pendidikannya di SMP Negeri 2 Marga Tiga dan lulus pada tahun 2015, Kemudian melanjutkan kembali pendidikannya di SMK Muhammadiyah 3 Metro dan tamat pada tahun 2018,

Pada tahun yang sama, yaitu 2018 penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung melalui jalur UM-Mandiri. Alhamdulillah dengan doa dan dukungan orang tua serta motivasi untuk terus belajar dan berusaha penulis telah berhasil menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan penulis skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Jaya Guna Kecamatan Margatiga Kanupaten Lampung Timur”.